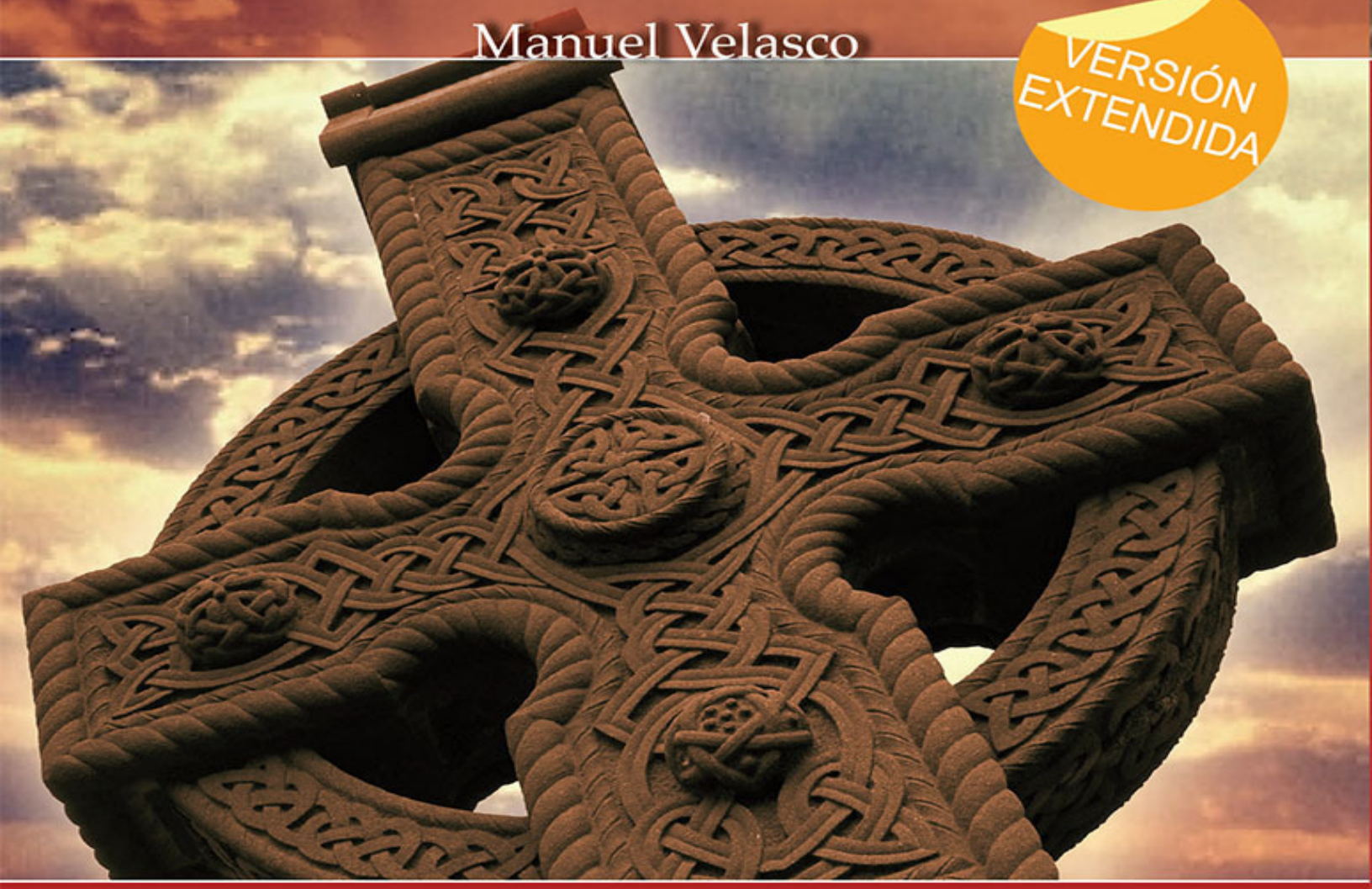
BREVE HISTORIA de los...

CELTAS

Manuel Velasco

VERSIÓN EXTENDIDA



La apasionante historia de los celtas, la mítica civilización que dejó profundas huellas en la identidad europea y que ha logrado mantener sus raíces a lo largo de los siglos. Conozca su música, sus tradiciones y sus míticos héroes: Viriato, Vercingétorix, Boudicca

nowtilus
saber

Breve historia
de los celtas

Breve historia de los celtas

Manuel Velasco

nowtilus

Colección: Breve Historia
www.brevehistoria.com

Título: *Breve historia de los celtas*
Autor: © Manuel Velasco
Imágenes: © Manuel Velasco

Copyright de la presente edición: © 2016 Ediciones Nowtilus, S.L.
Doña Juana I de Castilla, 44, 3º C, 28027 Madrid
www.nowtilus.com

Elaboración de textos: Santos Rodríguez
Revisión y adaptación literaria: Teresa Escarpenter

Diseño y realización de cubierta: Universo Cultura y Ocio
Imagen de portada: Montaje a partir de una imagen de una cruz celta.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

ISBN edición digital: 978-84-9967-801-6
Fecha de edición: Junio 2016

Depósito legal: M-15102-2016

A quienes, a lo largo del tiempo, han mantenido
encendida la llama del celtismo.

Aunque el viento se lleve las palabras,
las historias narradas llegarán a ser tan viejas
como la luna errante.

Irlanda, 1889
William Yeats

Índice

I. Historia celta

- 1. Introducción a la historia celta
  - Hallstatt y La Tène
- 2. La historia celta a través de tres héroes
  - Viriato y la península ibérica
  - Vercingétorix y la Galia
  - Boudicca y Britania
- 3. Escenas de la vida cotidiana en Irlanda
  - Fiestas *fior raitheanna* (los 'cuartos auténticos')

II. Triskel

- 4. La triple espiral
  - Dioses y diosas
  - *Aos dána*, la clase artística
- 5. Cuatro leyendas irlandesas
  - Ciclo mitológico: *El libro de las invasiones de Irlanda*
  - Ciclo del Ulster: *Táin*
  - Ciclo feniano: Fionn y los *Fianna*
  - Ciclo histórico: *Buile Shuibhne (El Frenesí de Sweeney)*

III. Territorio celta
- 6. Buscando la *celticidad* en el mundo actual
  - Madrid
- 7. Vestigios carpetanos y vetones
  - Alcalá de Henares (Madrid)
  - Ávila
  - Salamanca
- 8. Celtíberos
  - Zaragoza
  - Soria
- 9. Montañeses galaicos
  - Galicia
  - La Coruña
  - Lugo
- 10. Montañeses: astures y cántabros
  - Asturias
  - Cantabria
- 11. Bretaña
  - Festival Interceltique de Lorient
- 12. Arqueología en Centroeuropa y las islas británicas
  - Hallein, Austria
  - Hochdorf (Alemania)
  - Islas británicas

Anexos
- Cultura popular
  - Festivales celtas
  - Asociaciones de recreación histórica
  - Música
  - Celtas en la pantalla
  - Publicaciones
  - Juegos

Apps

Epílogo: Finisterres celtas

Bibliografía

Bibliografía de Manuel Velasco

I

Historia celta

1

Introducción a la historia celta

Cientos de pueblos figuran en la historia de la humanidad. El tiempo terminó por devorarlos a todos y puso en su lugar a otros que tarde o temprano tendrían el mismo final. Unos han construido civilizaciones milenarias cuyo eco perdura y otros han pasado por el camino lateral de la historia sin apenas hacer ruido ni dejar rastros.

¿Por qué entonces esa obsesión por el celtismo a lo largo y ancho del mundo, sólo comparable con la egiptología o el mundo clásico, pero no entendido como algo del pasado sino como parte de una cultura que aún está viva después de que fuese aplastada y suplantada hace siglos por otros pueblos que resultaron más poderosos?

El druidismo, muerto y enterrado, renace como una filosofía aplicable a una vida que nada tiene que ver con la que le dio sentido. Los símbolos celtas, poco o mal entendidos, cuelgan de cuellos y adornan camisetas. Las historias y leyendas que se rescataron del olvido siguen fascinando a las

nuevas audiencias. Un coleccionista de música celta puede tener grabaciones procedentes de una veintena de países distintos.

Y todo esto no ocurre con otras culturas, como la hitita, iliria, ligur, tartesa, tracia o fenicia, por poner unos pocos ejemplos de pueblos que fueron grandes y trascendentes, pero que su tiempo ya pasó definitivamente. Los museos y los libros o las webs de historia son su cementerio. Nadie les concede esa «nueva vida» de la que, a modo de ave fénix, gozan los celtas.

Ahora bien, ¿quiénes deberían considerarse celtas? ¿Sólo los que viven en los lugares normalmente aceptados como únicas naciones celtas, donde tienen idiomas gaélicos o los que viven en regiones con un pasado remoto o con una forma de vida que podría asociarse con el celtismo? ¿O puede extenderse a los países donde hubo una gran emigración llevando consigo idioma y costumbres? ¿O habría que ampliarlo a todo aquel que lo siente en su corazón?

Por un lado están esos finisterres europeos que supusieron los últimos bastiones de aquel pueblo, que reciben el nombre genérico de «naciones celtas», pero en Italia se celebran docenas de festivales celtas cada verano; en los museos alemanes o checos se encuentra algunos de los mejores objetos arqueológicos; a la región canadiense de Nova Scotia tuvieron que acudir músicos escoceses para aprender canciones, danzas y formas de tocar llevadas allí por los emigrantes del siglo XVIII y perdidas en sus tierras de origen; en Argentina hay comunidades galesas o gallegas que han mantenido la lengua y el folclore de sus antepasados; cada solsticio de verano, Stonehenge es literalmente invadido por miles de personas que tal vez esperen un prodigio, mientras que el antiguo Samhain, trasformado en Halloween, da color al sopor otoñal. Algunos discos de música celta han llegado a superventas, y festivales como el gallego de Ortigueira o el bretón de Lorient son multitudinarios.

No podemos considerar a los celtas como una nación o un pueblo compacto; como mucho, una federación de tribus con intereses comunes y que, hasta cierto punto, compartían una identidad cultural y religiosa. En sus diversas oleadas migratorias encontraron pueblos ya establecidos en las nuevas tierras; algunos serían conquistados y con otros, tal vez la mayoría, hubo todo tipo de mezclas, de ahí esa gran diferencia de nombres tanto en personas como en dioses. En la fotografía, una familia de la tribu de los Pletusios en el festival Las Guerras Cántabras. Los Corrales de Buelna, Cantabria.

A estas alturas, nadie puede pedir pureza céltica, cuando los propios celtas históricos no la tuvieron, como bien lo atestiguan las tumbas de Hallstatt. Podría decirse que lo que más ha perdurado de lo celta es su forma de entender la vida, la muerte y el contacto con la naturaleza en todos los niveles. El hombre reducido a su condición más básica en un mundo excesivamente materialista necesita agarrarse a ciertos salvavidas para no hundirse, y la mítica y la mística celtas han resultado ser muy eficientes.

Hallstatt y La Tène

A falta de tener alguna incuestionable evidencia del origen exacto de los celtas, hay que echar mano de los dos focos de influencia desde donde se fue difundiendo este pueblo a lo largo y ancho de Europa.

Las minas de sal, que algún pueblo neolítico habría puesto en marcha siglos antes, fueron el elemento determinante para que se asentase en

Hallstatt (en la actual Austria) una comunidad que vivió y prosperó entre los siglos VIII-V a. C.

Aparentemente hubo en Hallstatt dos grandes grupos diferenciados. Uno, perteneciente a la Edad del Bronce, que incineraba a sus muertos, guardando sus cenizas en urnas, y otro, ya en la Edad del Hierro, que los enterraban. Y no parece que se produjese un cambio brusco de costumbres, ya que hay un amplio período en el que se usaron ambas.

La explotación a gran escala de estas minas de sal –cerca de Salzburgo (la «Ciudad de la Sal»)– fue una aportación crucial a la vida cotidiana de los pueblos con los que mantuvieron contactos comerciales (al norte, protoescandinavos; al sur, griegos y etruscos), ya que, además de su utilidad como condimento o para curtir pieles, posibilitaba la conservación de la carne y el pescado durante largos períodos de tiempo. Hasta tal punto fue importante que la palabra salario proviene de la sal usada como pago por un trabajo.

Pero no menos importante fue su pericia metalúrgica en la elaboración de herramientas, armas y joyas, primero en bronce y más tarde en ese metal que revolucionaría toda la civilización humana: el hierro. Calentado el mineral en bruto a 1.540 grados en una fragua con carbón, se obtenía una masa mezcla de hierro con otros elementos que desaparecían tras un buen martillado; la forma deseada se conseguía a base de calentar, enfriar y martillar la pieza sobre el yunque. A Europa llegó bastante tardíamente, ya que en oriente tanto chinos como hititas llevaban usándolo alrededor de un milenio. En cualquier caso, los celtas aportaron a Europa una auténtica revolución tanto en el ámbito militar como en el agrícola y en el artesanal.

La construcción de los carros celtas, copiada y mejorada de otras culturas, fue tan importante como para que los romanos adoptaran la terminología relacionada con ellos al latín (*carrus*, *reda*, *carpentum*…). Uno de de los cambios entre las dos grandes etapas (Hallstatt y La Tène) fue el paso del carro de cuatro ruedas al de dos. Podían ser de guerra, más ligeros, o de transporte. La separación de las ruedas sirvió durante milenios como patrón para trazar el ancho de los caminos e incluso de las vías férreas: 1.435 milímetros.

Tras tres intensos siglos, a la cultura de Hallstatt le sucedió la de La Tène, a la que también se llama Segunda Edad del Hierro. Como ocurre en estos casos, hubo un período en que ambas culturas convivieron, hasta que la segunda terminó por implantarse definitivamente. El centro de este nuevo período se desplaza hasta la actual Suiza, a orillas del lago Neuchatel.

El arado y la guadaña supusieron la gran revolución para la agricultura europea, como lo fueron los salazones o el molino rotatorio en la alimentación. Las nuevas armas, más baratas y fuertes, y las llantas para las ruedas o las herraduras para los caballos, facilitarían las grandes oleadas de expansión, en todas direcciones, hacia nuevas tierras. Los poblados típicos de una vida rural más o menos pacífica dieron paso a la construcción de los *oppida,* ciudades bien fortificadas que dan idea de una gran inestabilidad tribal que impidió crear un gran reino (o imperio) celta que hubiese dominado toda Europa, lo cual sería más tarde muy bien aprovechado por Roma.

Estamos entre los siglos IV y III a. C. La civilización celta brilla en todo su esplendor. Es esa especie de Edad de Oro que sería recordada con nostalgia en muchos de sus mitos posteriores, cargada de heroísmo y magia. Lo único que sabemos de su forma de vida es lo que se refleja en los restos arqueológicos y algunas pocas crónicas de quienes los vieron de lejos, sin comprenderlos e incluso tachándolos de «bárbaros». Pero también es el comienzo del lento pero ineludible declive que culminará cuando Roma mande contra ellos sus legiones y les acabe imponiendo su forma de vida.

Pero entre medias hubo dos sucesos relevantes: los saqueos de Roma y Delfos, que descubriremos a continuación.

Roma y Delfos

Los celtas entraron definitivamente en la historia gracias a dos acontecimientos separados entre sí por poco más de un siglo: los saqueos de Roma y Delfos. Los protagonistas de ambos contingentes, compuestos por varias tribus, tienen líderes homónimos (Breno), pero tomaron caminos distintos: uno hacia el sur, cruzando los Alpes, y otro hacia el oeste, cruzando el Rin. ¿Qué llevó a aquellos considerables contingentes a marchar tan lejos de sus tierras, adentrándose en terreno desconocido? El motivo más coherente es el crecimiento excesivo de población para los recursos con que contaba la tribu y por lo tanto fue un viaje de colonización en toda regla.

COLECCIONISTAS DE CABEZAS

Las cabezas cortadas eran el trofeo de guerra más preciado entre los celtas. Regresaban con las cabezas adornando los carros, ensartadas en lanzas e incluso colgando de los cinturones. Después pasaban a formar parte de la decoración de la casa o del poblado.

No era una simple «cosecha de cabezas». Al considerarlas como residencia del alma, eran cortadas antes de que el espíritu abandonara el cuerpo, por lo que no eran simplemente una trozo de carne y hueso, sino un objeto mágico. El espíritu del vencido debía proteger a aquel que de algún modo era su dueño.

Podría decirse que había una auténtica fiebre coleccionista y era un gran motivo de orgullo poseer «ciertos ejemplares», como podían ser grandes guerreros o reyes de especial importancia. Eran una de las cosas que se mostraba a los invitados y que incluso llegaban a embalsamar de manera rudimentaria con el caro y escaso aceite de cedro (árbol endémico del Líbano) o en orzas de miel.

Cuanto más valor y fama hubiera cosechado el enemigo, más poder se atribuía a su cabeza. Era una manera de reconocer la importancia del guerrero, un homenaje que no merecían otro tipo de personas. Pero el poseedor tenía el poder de mantener aprisionado al espíritu de su oponente vencido. Era el precio de la derrota.

Diodoro escribió:

> Cortan las cabezas de los enemigos muertos en la batalla y las cuelgan de los cuellos de sus caballos… Embalsaman en aceite de cedro las cabezas de sus enemigos más distinguidos y las guardan cuidadosamente en una caja, enseñándolas con orgullo a los visitantes, diciendo que por esa cabeza uno de sus

antepasados, o su padre, o el propio individuo rehusó el ofrecimiento de una gran suma de dinero, dicen que algunos de ellos se vanaglorian de haber rehusado el peso de la cabeza en oro.

Tal como hacían las tribus celtas cuando iban a la guerra (y con mayor motivo si se trata de un viaje migratorio), uno de estos contingentes era algo así como una ciudad andante, con hombres, mujeres y niños, acompañados de sus animales y carretones en los que cargaban todas sus propiedades, cruzando altas montañas o grandes ríos y enfrentándose a los pueblos que les saliesen al paso con hostilidad. Eso suponía grandes campamentos que necesitaban una enorme cantidad de comida y bebida. Bien se hubiera podido seguir su rastro incluso meses después de su paso.

Estamos a finales del siglo IV a. C. El grupo que traspasó los Alpes está mejor documentado, ya que se asentó en el Valle del Po, habitado por los etruscos, que se convertirán en las primeras víctimas hasta el punto que deben pedir ayuda a los romanos para defenderse. Las previas buenas relaciones comerciales entre celtas y etruscos, que habían durado siglos, quedan transformadas en una invasión en toda regla que acabaría convirtiendo aquel valle en la Galia Cisalpina.

La primera gran batalla contra los romanos tuvo lugar en las proximidades del río Alia; será el primer encuentro entre dos pueblos que pasarán siglos enfrentados entre sí. La victoria celta es absoluta; para los romanos quedará el maléfico recuerdo de los *dies alliensis*.

GOLASECA

Entre los siglos IX-IV a. C. se desarrolló la cultura Golaseca, al sur de los Alpes, siendo intermediarios entre los celtas de Haltstatt y los etruscos, comerciando con sal y ámbar por un lado y aceite, vino y cerámica griega, por el otro. Esta comunidad terminó con la invasión gala del valle del Po (388 a. C). De igual manera que los celtíberos usaron el alfabeto ibérico, en Golaseca utilizaron la escritura lepóntica, con diecisiete letras derivadas del alfabeto etrusco. Los lepónticos pudieron ser un pueblo ya asentado antes de las migraciones celtas a la península itálica, conviviendo con los ligures.

«A Roma», gritó el jefe galo Breno, según nos dejó escrito Tito Livio. Y tres días después ya están a las puertas (abiertas) de la sagrada capital de los latinos, que compartían la península itálica con etruscos y ligures.

En tres días más, la que sería llamada «ciudad eterna» fue suya. Sigamos escuchando a Tito Livio: «Una empresa que les resultó sencilla, ya que se enfrentaron a ejércitos amedrentados. El simple hecho de cruzar las armas con semejante enemigo ya provocó la desbandada incluso de los oficiales».

Es el 390 a. C., año grabado con sangre y fuego en la historia de Roma. La gran ciudad queda prácticamente abandonada; sólo permanecen los que no tienen otro sitio a donde ir o aquellos que tienen tanto orgullo como para mostrar así su desafío a los invasores. Sólo la colina del Capitolio, de las siete que componen la ciudad, queda libre. Una leyenda cuenta que las ocas que por allí vivían alertaron una noche con sus graznidos a quienes se protegían en el interior.

Pero, tras siete meses de ocupación y saqueo continuos, la falta de previsión y de organización tan propia de los celtas hace que falte la comida que llegaba desde el exterior. Roma, al contrario que las ciudades celtas, no es autosuficiente. A esto se añade una infección de disentería, lo que sería tomado como un castigo de los dioses locales contra los invasores.

De haber tenido otro sentido de la vida y otro tipo de organización social (y de no haber estado inmersos ya en el comienzo de la espiral de decadencia), los celtas habrían hecho de Roma el centro de su mundo y no habría habido un rival a su altura durante siglos. Los romanos hubieran sido un pueblo de orden secundario y Europa habría sido completamente celta; al menos hasta que los germanos cruzasen el Rin. Pero… eran celtas. Se retiraron sin más de Roma a cambio de un botín suficientemente cuantioso.

De todas formas, aquel suceso marcaría su futuro, ya que desde entonces todos los políticos y militares romanos miraron hacia el norte con cierta aprehensión mientras continuaban sus conquistas mediterráneas.

Pero aún tuvo que pasar siglo y medio para que comenzase la venganza romana. La primera gran victoria ocurrió en Telamón. Una carnicería donde murieron cerca de cien mil hombres, la mayoría de ellos romanos. Tal vez llamasen a aquello «victoria pírrica», ya que la batalla ganada por

Pirro de Epiro tuvo lugar unos veinte años antes y ya debía ser frecuente esa denominación. Pero su triunfo mereció la pena y Roma fue testigo de la llegada de ocho mil celtas encadenados. Es el 255 a. C. y aquel rearme de valor daría sus frutos.

Algunos reyes griegos que tuvieron victorias sobre los *keltoi* mandaron hacer esculturas en los que se les representaba vencidos, unas veces heridos de muerte y otras prefiriendo quitarse la vida antes que entregarse al enemigo. Y siempre como los *gaesatae* que, al combatir desnudos, eran los que provocaban mayor temor. El mensaje inherente de estas estatuas era «no son invencibles».

GUERREROS DESNUDOS

Algunos cronistas escribieron sobre los guerreros celtas que combatían completamente desnudos, tal como nos ha legado cierta iconografía etrusca, griega y romana. A estos se les llamaba *gaesatae* y bien pudieran ser una élite de guerreros que recibían una formación militar especial que les imbuía una ética de combate en la que enfrentarse a cuerpo limpio venía a ser un símbolo de estar cubierto por la protección de los dioses. Eso, lejos de inferirles algún tipo de fragilidad, ya infundía miedo en el enemigo nada más pasado el momento de curiosidad.

Polibio los describió en primera línea de la batalla de Clastidium (222 a. C.): «Eran aterradores los gestos y la apariencia de los guerreros desnudos de la vanguardia. Todos fascinantes hombres en la flor de la vida, perfectamente constituidos y que, con su virilidad en alto y adornados con torques y brazaletes de oro, presentaban batalla».

En una tumba que conmemora la batalla de Felsina se muestra a los etruscos luchando contra celtas desnudos. Así aparecieron en otras batallas recogidas por historiadores, como las de Cannas o Telamón, en el saqueo de Roma o en Asia Menor. Tal muestra nudista al parecer se reservaba exclusivamente para la guerra, a tenor de la piel extremadamente blanca con que son descritos.

El romano Tito Manlio Torcuato recibió su apodo por el torque que se quedó como trofeo tras vencer a un guerrero galo que lo desafió desnudo; él acudió de igual modo al duelo.

Algunos historiadores señalan también el factor médico de la desnudez del guerrero: evitar las infecciones que pudieran provocar los restos del tejido incrustados en una herida. Claro que, aun sin desnudarse, antes de un enfrentamiento, los guerreros celtas solían mostrar sus atributos sexuales al enemigo, mientras alardeaban de su propio historial bélico y los provocaban con insultos y burlas.

Hagamos un salto en el espacio y en el tiempo: Delfos, 278 a. C. Aproximadamente un siglo después del saqueo de Roma, los griegos también conocieron el terror *keltoi*, como los llamaron ellos.

Como hemos visto antes, se da la curiosa circunstancia de que este grupo también está dirigido por alguien llamado Breno. Como la diferencia temporal es aproximadamente de un siglo, cabe pensar que tal nombre, relacionado con los cuervos, fuese más bien un título o un apodo relativo a la misión que tuvieron que cumplir, seguramente siguiendo el mandato divino recogido en el augurio de un druida.

Escuchemos a Pausanias: «Combaten con la desesperación del jabalí herido, que aun teniendo el cuerpo cubierto de flechas, sigue buscando a su enemigo… Les he visto incorporarse en la agonía, intentar seguir peleando para finalmente morir de pie».

Cuando muere Alejandro Magno, con el que tenían un tratado de amistad, se pone en marcha aquella tremenda tropa de diez mil hombres (acompañados de mujeres y niños) que han cruzado media Europa, bajando por el valle del Danubio (nombre celta) y atravesado los Balcanes a pie y a caballo. En Macedonia se produce el primer gran enfrentamiento contra el rey Ptolomeo Kerauno, sucesor de Alejandro, que muere en el combate.

Parece que allí hubo alguna escisión en el grupo, pero el grueso de la expedición continúa hacia su destino: el oráculo de Delfos, una cueva natural donde desde tiempos inmemoriales los peregrinos dejaban valiosas ofrendas a cambio de un augurio por parte del espíritu que allí moraba.

Salvo que por aquel tiempo no debía haber mucho oro, ya que los focios se habían adelantado a los celtas setenta años antes, pero eso Breno no lo sabía. Poca resistencia tuvo que vencer aquel ejército, que arrasó todo cuanto encontraba a su paso, como una marabunta.

Breno y los suyos no pueden evitar las carcajadas ante la estatua de Júpiter. ¿Cómo pueden los griegos representar a un dios con rasgos humanos? Para los celtas, los dioses son energías, fuerzas abstractas de la naturaleza y del cosmos, cambiantes como lo es la vida, a los que se rinde culto en medio de los bosques. ¿Cómo darles una forma humana y además encerrarlos entre cuatro paredes?

Pero a esos dioses tan humanizados parece que no les hace ninguna gracia el que estos extranjeros violen un espacio sagrado y el castigo no se hace esperar. Mientras buscan el oro del oráculo, que bien podía ser más metafórico que físico (la experiencia mística que aquel lugar tan especial proporcionaba bien podía ser considerada tan valiosa como el oro), comienza la ofensiva divina. Unos lo llamarán mala suerte, otros el destino, otros una especie de maldición que arrastra el pueblo celta según la cual el ganar siempre supone perder.

Un terremoto y una gran nevada deciden su derrota. Los elementos naturales extremos o especiales eran tomados como una forma de expresión de los dioses. Además, los guerreros tienen pesadillas que les impulsan a matar a sus propios compañeros pensando que son enemigos. Por si fuera poco, Breno cae herido. Humillado por los dioses a los que ha ofendido, regresa al campamento. Ante la insoportable impotencia de no poder hacer nada cuando había llegado tan lejos salvando todo tipo de obstáculos, asume la responsabilidad de los líderes celtas, reconoce que es él quien se ha equivocado y es él quien debe pagar esa deuda sagrada con su vida: se suicida ritualmente.

A partir de entonces, los griegos tuvieron algo más que celebrar: la *Soteria* o ‘fiesta de la Salvación’. La civilización griega y la historia de Europa podrían haber evolucionado de otra manera si los celtas no hubieran perdido esa otra gran oportunidad histórica.

A falta de un gran líder que les marcase otro gran objetivo, los restos del contingente se desmantelaron. Algunos de aquellos celtas se convertirían en mercenarios para fenicios, sirios o egipcios. Algunos historiadores piensan que otro importante colectivo debió internarse en el corazón de Asia, donde hay leyendas y tumbas de pueblos blancos.

Por su parte, aquellos que se escindieron del bloque original continuarían viaje hasta el centro de la actual Turquía, como mercenarios de Nicomedes de Bitinia, que les cedió las tierras donde fundaron la Galacia y fueron conocidos como gálatas (citados en la Biblia). Fundaron Ancyra (actual Ankara) y estuvieron divididos en tres tribus con un punto sagrado común: Drunemeton, cuyo nombre indica que, además de ser un punto de encuentro para ciertas ceremonias comunes, también debió ser un santuario. Un cronista griego describió allí un sacrificio masivo de prisioneros de guerra. Su idioma perduraría hasta el siglo IV antes de Cristo.

2

La historia celta a través de tres héroes

En esta sección vamos a ver una panorámica de la historia de lo que podría haberse llamado Céltica a partir de tres personajes cuyos nombres han traspasado las fronteras del tiempo, permaneciendo como los héroes por excelencia de los países y pueblos que les sucedieron: Viriato (península ibérica), Vercingétorix (Francia) y Boudicca (Inglaterra).

Los tres casi tienen vidas paralelas, ya que les correspondió intentar salvar a sus respectivas tierras enfrentándose al invasor romano, que finalmente los venció. Los tres tuvieron muertes trágicas y tras haber sido considerados enemigos de Roma, que no escatimó esfuerzos en eliminarlos, recibieron cierta compasión por parte de los historiadores posteriores, que acabaron convirtiéndolos en «los admirados héroes vencidos».

VIRIATO Y LA PENÍNSULA IBÉRICA

Año 139 a. C. ¿Cuál sería el último sueño de Viriato? Sin duda se consideraba a salvo aquella noche, entre la paz resultante de un período de negociaciones con el cónsul Cepión.

Habían pasado ocho años de cruenta guerra en los que el enemigo llegaba cada año desde Roma con tropas de refresco y recursos ilimitados. Sin duda sentía el «cansancio de la guerra», como lo tuvieron que sentir sus hombres.

El día anterior hubo motivos de júbilo. Los delegados habían regresado del campamento romano con buenas noticias. Era posible acabar de manera digna con aquella maldita guerra que había ocasionado tanta muerte y destrucción. Demasiado tiempo dedicados a un conflicto que no se podía ganar. Ni los más viejos habían nacido cuando llegaron los primeros romanos. De haber habido un druida en el campamento, seguro que podría haber vaticinado la tragedia en el vuelo de los pájaros cuando se retiraban a sus nidos o en el ulular de los búhos en la oscuridad.

Viriato fue asesinado mientras dormía. Se cerró así un ciclo de veinte años calificado por algunos historiadores romanos como «la guerra de fuego», en la que de cada pequeña ascua podía surgir un enorme incendio. Pero con él también muere el sueño de mantener la independencia de ese territorio que los romanos llamaron Lusitania, aunque la lucha de Viriato no estuvo limitada por fronteras.

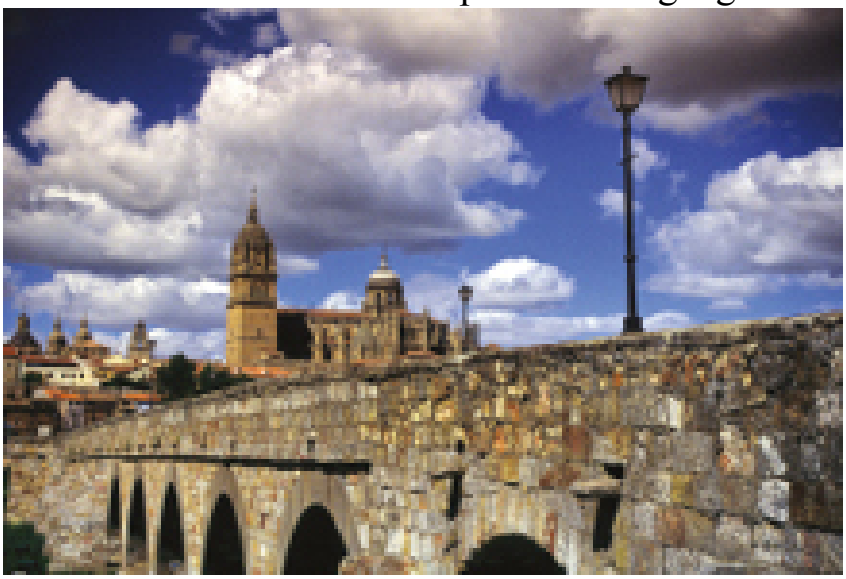
Después le tocaría el turno a las zonas del norte de aquella península que llamaron Hispania y que resultó ser el lugar donde más tiempo se mantuvo la resistencia contra la Roma invasora –a lo largo de dos siglos– y donde más derrotas le hicieron sufrir.

Veamos ahora los antecedentes.

Celtas de Iberia

Parece ser que llegó a haber un centenar de tribus distintas en la península que los fenicios llamaron Ispan, los griegos Iberia o los romanos Hispania. No sabemos si aquellos pueblos tenían un nombre para este extenso territorio, aunque, dada la poca propensión que tenían a uniones más allá de las meramente tribales, es fácil suponer que no.

Para los intereses de este libro, vamos a fijarnos principalmente en una zona entre los valles de los ríos Duero y Tajo, poblada desde el oeste por los lusitanos y hasta el este por los lusones, teniendo en medio a vettones, vacceos, arévacos, belos, titos, carpetanos, berones y pelendones. También hubo algunos otros pueblos que apenas dejaron algo más que el recuerdo de su nombre, como olcades, lobetanos o turboletas. Seguramente el nivel de mezcla con los íberos, que permanecieron en el área mediterránea, estaba directamente relacionado con su proximidad geográfica.



Los romanos dejaron escrito que había mil ciudades en Hispania. Algunas de las más importantes *oppida* o poblados fortificados fueron las actuales Palencia (Pallantia), Burgos (Blunia), Zamora (Ocelo), Sigüenza (Segontia) y Salamanca (Helmántica). Otras serían totalmente destruidas, como Arbocola, por parte de Aníbal, o Numancia, por parte de los romanos. Todas estaban unidas por rutas comerciales por medio de caminos y ríos. En la imagen, Salamanca vista desde el puente sobre el Tormes.

No todos los historiadores se muestran de acuerdo a la hora de llamar celtas a todos estos pueblos, aunque sí que pertenecían a la gran familia indoeuropea, por lo que los más antiguos podrían ser denominados proto-celtas (tal vez los escitas mencionados en el *Libro de las invasiones de Irlanda*). Así que, a falta de información más precisa, los llamaremos celtas (o celtíberos, por las connotaciones diferenciadas que estas comunidades tuvieron respecto a otros pueblos célticos de Europa).

Desde las remotas raíces y a lo largo de siglos fueron entrando a través de los pasos de ambos lados de los Pirineos. Incluso hubo una migración de galos en un tiempo tan tardío como el de Julio César. No es posible

establecer el orden de llegada ni el nivel de mestizaje que unos y otros alcanzaron con los pueblos íberos o los indoeuropeos anteriormente establecidos (o el que ya trajesen de uniones previas, ya que en la Galia hubo celto-ilirios o celto-ligures). Es obvio que la forma de vida se tuvo que alterar considerablemente.

DIOSES CELTIBÉRICOS

A nivel religioso, los celtas de Iberia también mezclaron, en su previo largo viaje y en su asentamiento, a sus dioses con los de los nativos, tal como otros pueblos célticos hicieron en otros lugares de Europa, por lo que encontramos muchos nombres que no se corresponden con ningún otro.

Los dioses de los que se tiene constancia básicamente son aquellos que fueron citados en inscripciones de la época romana, como Dulovius, dios del ganado, Corio y Neto, dioses de la guerra, Endovelico, dios de los muertos, o las diosas Ataecina, que dominaba la noche y el inframundo, y Nabia, los bosques.

Estos convivieron con los dioses romanos, por separado o fundidos con los que tenían similares características, para irse perdiendo poco a poco. También hubo otros que perduraron con su nombre original y que también recibieron culto por parte de los celtas de la Galia: Cernunnos, dios de la fertilidad, Epona, diosa de los caballos o Lug, dios de los artesanos. De este último quedaron infinidad de toponimias, como Lugo, Lugones, Lugoves, Luguei.

Aníbal y la invasión cartaginesa

Roma, tras una aplastante victoria en la Primera Guerra Púnica, impuso a Cartago una enorme deuda de guerra en forma de plata que debería pagar a lo largo de diez años. Y los cartagineses eligieron aquella tierra que ellos llamaban Ispan para resolver su problema.

Una vez establecidos los asentamientos, el trabajo de extracción y traslado de la plata, desde las minas de Sierra Morena hasta el puerto de Akra Leuké (actual Alicante), quedó encargardo el general Amílcar Barca para mantener la seguridad de la zona. Entre otras medidas, amplió su

ejército de mercenarios con celtíberos que llegaron desde la meseta central, por lo que es de suponer que realizó algún tipo de «campaña de promoción» (tal vez de disuasión) entre las distintas tribus, lo que hizo que clanes enteros, incluidas las mujeres, acudiesen a servir por un tiempo determinado. Básicamente, aquellos mercenarios eran jóvenes atraídos por el espíritu de aventura y la buena paga en forma de plata, además del botín que incautasen al enemigo vencido, con lo que supuestamente regresarían ricos a su tierra. También hay que tener en cuenta la dependencia de las tribus celtíberas de lo que les daba la tierra; una mala cosecha o una enfermedad del ganado podía suponer un año letal; el mandar a un montón de jóvenes como mercenarios suponía menos bocas que alimentar, además de aprovechar en el futuro lo que aprendiesen de un ejército tan importante.

Quienes le dieron problemas a Amílcar fueron los turdetanos, que vieron cómo se llevaba las riquezas minerales que ellos podrían estar explotando. Siete años tardó Amílcar en deshacerse de aquella molestia; los líderes rebeldes (Istolacio e Indortes) fueron crucificados (práctica habitual entre los fenicios-cartagineses) y los supervivientes engrosaron el contingente de esclavos en las minas de plata.

Pero la suerte de Amílcar se acabó cuando se enfrentó con otra de las tribus del sur: los oretanos, íberos que usaron una estrategia inédita: provocar de noche una estampida de dos mil toros con teas encendidas en los cuernos. En la huida, el general cartaginés murió ahogado al caer a un río.

Le sustituyó su yerno Asdrúbal, que empezó el mandato arrasando todas las ciudades oretanas; los pocos supervivientes llenaron el interior de las minas y las filas de remeros de sus barcos. Después concluyó las obras de la nueva Kart Hadasht (actual Cartagena), donde retuvo a cientos de rehenes de las grandes familias celtíberas, con lo que se aseguró una época de paz y comercio.

Tras morir asesinado, le sucedió Aníbal, hijo de Amílcar, que tenía una gran experiencia militar por haber acompañado desde muy joven a su padre en todas las campañas.

Aníbal subió hasta la zona central de la península sin que ninguna tribu le hiciese frente, excepto los vettones, que ya se habían enfrentado a Asdrúbal. Estos fueron masacrados en su mayor ciudad, Helmántica (Salamanca). Después se introdujo en el territorio de los vacceos, hacia su

mayor ciudad-silo, Arbocala (Toro), que igualmente fue arrasada. Al año siguiente corrió la misma suerte Sagunto, ciudad costera aliada de Roma (que no recibió su ayuda). Cuando los cartagineses por fin penetraron en la ciudad encontraron cientos de cadáveres, un fuego que todo lo devoraba y unos cuantos saguntinos que se enfrentaron bravamente, pero sin ninguna posibilidad, al enemigo.

Fue muy famosa la espada celta, cuya empuñadura tenía antenas. Con el tiempo, pasaron de ser cortas y sin filo (de estoque) a largas y afiladas (de corte). Los escudos podían ser los *caetra* (redondos, de unos sesenta centímetros de diámetro, con un umbo o protector metálico en el centro) o los *scuta* (rectangulares y ovalados, que protegían todo el cuerpo). También usaban lanzas y objetos arrojadizos similares, desde las *soliferrum*, finas jabalinas de hierro que podían dejar clavado al suelo a quien alcanzasen, hasta los dardos. El arco y las flechas eran conocidos, pero no muy utilizados en la guerra.

Diodoro escribió:

> Sus espadas tienen doble filo y están fabricadas con excelente hierro, y también tienen puñales de un palmo de longitud que utilizan en el combate cerrado. Siguen una táctica especial en la fabricación de sus armas defensivas, pues entierran láminas de hierro y las dejan hasta que con el curso del tiempo el óxido se ha comido las partes más débiles, quedando sólo las más resistentes: de esta forma hacen espadas excelentes, así como otros instrumentos bélicos. El arma fabricada de la forma descrita corta todo lo que pueda encontrar en su camino, pues no hay escudo, casco o hueso que pueda resistir el golpe dada la excepcional calidad del hierro.

Por este asalto a una ciudad aliada, Roma pidió la cabeza de Aníbal a Cartago, pero los senadores púnicos prefirieron la guerra. Así comenzó oficialmente la Segunda Guerra Púnica, lo cual debió alegrar a Aníbal, que ya lo tenía todo planificado. Poco tardó en dirigirse hacia Roma con un gran ejército compuesto por más de cien mil hombres (númidas africanos, honderos baleares y sobre todo celtíberos), con caballos y elefantes. Con tal contingente cruzó titánicamente los Pirineos y los Alpes, dejando atrás a sus dos hermanos, que más tarde deberían seguirle aportando tropas de refresco. Pero esa ya es otra historia que no corresponde contar en este libro.

Las dos Hispanias

Estamos en el 218 a. C. Mientras Aníbal iba camino de Roma, Cneo Escipión desembarcaba en Emporion (Ampurias), para establecer después el puerto de Tarraco como base de operaciones. Desde allí consigue cortarle a Aníbal las líneas de suministro e impedir que salgan tropas de refresco.

Ese es el comienzo de la presencia romana en la península ibérica. Siete años después, Publio Cornelio Escipión, tras una dura campaña de cuatro años, acabó con la presencia cartaginesa en Hispania. Era el año 206 a. C. Antes de regresar a su patria, Escipión dejó establecidas dos provincias, la Citerior, cercana a la costa de levante, y la Ulterior, en el sur, aunque no fueron reconocidas oficialmente por el Senado hasta el 197 a. C.

Cada año, Roma mandaba a dos nobles (primero pretores, después cónsules) al mando de sendos ejércitos que hacían algo así como la campaña de verano contra los nativos para conseguir todas esas riquezas que los romanos necesitaban. Cada uno tenía una zona en la que establecerse y una misión que cumplir.

Con los primeros fríos se retiraban a los puertos mediterráneos que tenían como base de operaciones y más tarde regresaban a la metrópoli con el fruto de sus victorias: tributos de las tribus sometidas, botines de guerra, mercancías, esclavos y prisioneros que serían exhibidos encadenados cuando el jefe romano entrase triunfalmente en Roma.

Hispania llegó a ser la gran fuente de la economía romana, sobre todo desde el mandato del cónsul Catón, que llegó con cuatro legiones (alrededor de cincuenta mil hombres). Con sus enormes recursos de guerra, sofocó totalmente cualquier rebelión, llegando a extinguir alguna tribu íbera; jugando despiadadamente con la amenaza bélica y con la vida de los rehenes que exigía a todos los mandatarios nativos, consiguió cobrar unos tributos que le permitieron autofinanciar la ocupación e incluso mandar excedentes a Roma.

Al final de su mandato, llevará consigo una cantidad exorbitante de oro y plata, procedente tanto de los impuestos como de las explotaciones mineras; también numerosos esclavos, tan necesarios para mantener la economía romana, o prisioneros de guerra que dejarían sus vidas en algún circo. Catón dejó así establecido el modo de actuar en aquella Hispania que acababa de convertirse en proveedora de Roma: ningún miramiento con los nativos, que se ven obligados a aceptar condiciones indignas a cambio de mantener la paz (o, al menos, cierto tipo de estabilidad).

A partir de entonces, las campañas se autofinancian y además aportan al año siguiente unos beneficios espectaculares. El costo es mínimo; sólo vidas humanas fácilmente reemplazables; algo perfectamente asumible por la orgullosa Roma, que encuentra en esta fórmula el mantenimiento de su esplendor.

Continuaron llegando pretores anuales que mantuvieron el estatus alcanzado por Catón. También llegaron colonos, ya que, al contrario que los cartagineses (que sólo querían hombres para su ejército, esclavos para sus minas y alimentos para todos), los romanos, que comenzaron todo esto para combatir a Aníbal, decidieron asentarse en Hispania.

TIPOS ESPECIALES DE VÍNCULOS

- *Clientelismo:* relación de una persona o colectivo que se pone al servicio de otra más poderosa a cambio de su protección.
- *Devotio:* vínculo con un rey o jefe militar al que se le protege con la propia vida. En muchos casos, eso suponía que si el jefe moría, los *devoti* tendrían que suicidarse por no haber sabido protegerle.

- *Hospitium:* vínculo de amistad entre personas o pueblos en términos de igualdad.

El litoral oriental, poblado básicamente por tribus íberas, y el sur, por turdetanas, fue rápidamente romanizado, aunque no faltaron las rebeliones. Se construyeron ciudades nuevas, donde se instalaban tanto los colonos recién llegados desde la metrópoli como los legionarios veteranos, que veían así premiados sus años de servicio.

Salvo pocas excepciones, la soberbia, la prepotencia y el desprecio hacia las tribus sometidas fueron la norma general, manteniendo unas condiciones humillantes: además de pagar unos tributos que casi les impedían la supervivencia, debían prescindir de sus jóvenes, que incluso tenían que combatir a otras tribus vecinas que tradicionalmente habían sido aliadas, y entregar rehenes como garantía de que todo eso se cumpliese. Con los vencidos aún podía ser peor: a los pocos que se libraban de la esclavitud, se les cortaba la mano derecha (costumbre que los romanos copiaron de los celtíberos), lo que imposibilitaba su uso tanto en la guerra como en las labores agrícolas.

Las fronteras de las dos provincias fueron poco a poco ensanchándose. El siguiente territorio a invadir es lo que llamamos Celtiberia, aun más próspero que el ya conquistado. Eso le tocará a los gobernantes de la Hispania Citerior, mientras que los de la Ulterior se encargarán de los lusitanos, el pueblo céltico situado más al oeste.

Por principio de cuentas, estos últimos son los más peligrosos, pues no esperan a que los romanos les ataquen, sino que ellos toman la iniciativa, ya que sus condiciones sociales y económicas habían desarrollado la práctica del bandolerismo por las tierras turdetanas como manera de ganarse la vida. Sus ciudades más importantes fueron Norba (Cáceres), Aeninium (Coimbra) y Ebora (Évora).

En el 155 a. C., un tal Púnico fue el elegido para dirigir un pequeño ejército de un millar de lusitanos y vettones. Obtuvo bastantes victorias y llegó hasta el Mediterráneo, pero no consiguió que los turdetanos renunciasen a sus tratados con los romanos, por lo que no pudo mantener las tierras conquistadas.

Los muertos celtas podían ser enterrados o incinerados, pero en la tumba conservaban aquellos objetos que formaban parte de sus quehaceres cotidianos y que necesitarían en la otra vida, donde tendrían unas actividades similares. A los guerreros caídos en combate se les dejaba desnudos para que las aves carroñeras comieran su carne, pues así liberarían su espíritu; después recogían el esqueleto, que era incinerado junto a las armas. Las cenizas, en una urna, se depositaban en la necrópolis junto a sus pertenencias. Curiosamente, en los castros del norte no se han encontrado necrópolis. Museo Numantino de Soria.

Tras su muerte, en combate, le sustituyó Césaro, que continuó con sus victorias; aunque finalmente, se confió demasiado y fue vencido. Pero los estandartes de las legiones derrotadas ya habían sido exhibidos entre las tribus lusitanas y celtíberas, lo que a muchos les debió quitar el miedo por aquel enemigo tan numeroso y organizado.

Desde entonces, Roma tuvo muchos quebraderos de cabeza respecto a Hispania. Bien era cierto que los beneficios eran grandes (y eso hacía perdonables los excesos de los sucesivos pretores, que siempre buscaban el enriquecimiento personal, y los abusos de los legionarios con la población nativa, fruto de la prepotencia que suponía ser romano en un territorio bárbaro), pero los pueblos sometidos se rebelaban continuamente, o los que aún eran libres se preparaban para la guerra.

Eso suponía mucho gasto de vidas y el consiguiente descontento entre las familias nobles romanas, que aportaban los mandos y la caballería de las legiones (el nivel de riqueza familiar proporcionaba un estatus privilegiado que incluía el derecho exclusivo a la milicia profesional). La

única solución era aplastar definitivamente a aquellas gentes que se empeñaban en mantenerse al margen de la «civilización», sobre todo desde que en las dos provincias hispanas aparecieron sendos símbolos que resultaron muy humillantes para la soberbia romana: Numancia y Viriato.

Numancia, una espina clavada en el corazón de Roma

Más o menos al mismo tiempo en que el lusitano Púnico realizaba su prodigioso viaje por el sur, llegaba a Hispania el general Nobilior con la misión principal de atacar la ciudad de Segeda, capital de los belos, a los que se habían unido los titos, motivo por el cual tuvieron que ampliar el perímetro de la ciudad. El problema «oficial» es que habían iniciado las obras de ampliación de la muralla, cosa que los romanos habían prohibido a todas las ciudades celtíberas, y esto fue considerado como una rebeldía *(casus belli)* que había que castigar severamente. Al no tener terminada la obra cuando era inminente la llegada de las legiones romanas, belos y titos tuvieron que desalojar la ciudad, acudiendo con todo lo que fueron capaces de transportar a Numancia, ciudad bien amurallada de sus aliados arévacos. Nobilior, al encontrar Segeda vacía, mandó destruirla completamente.

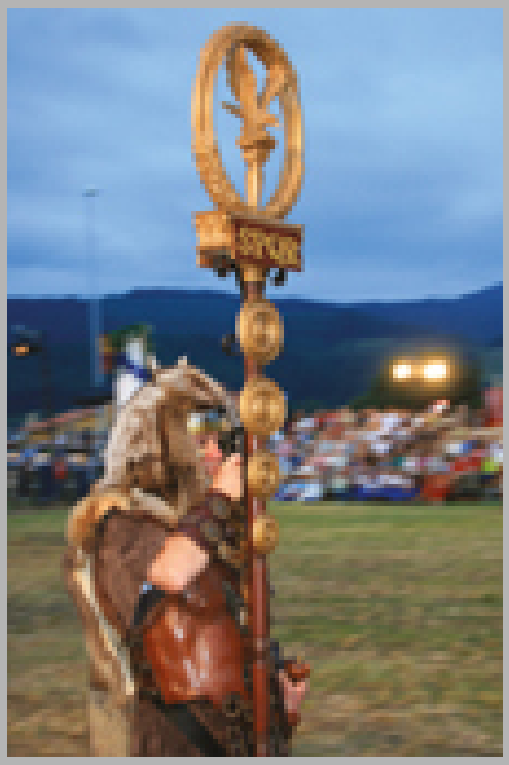
Mientras tanto, las tres grandes tribus celtíberas habían conseguido unir fuerzas para enfrentarse al enemigo común. Al mando de más de veinte mil hombres estaba Caro, procedente de Segeda, que fue uno de los que cayeron en la primera refriega entre ambos ejércitos; eso sí, Nobilior perdió tantos hombres en un solo día que el Senado lo calificó como nefasto, prohibiendo que en el futuro se guerrease en tal fecha. Los guerreros celtíberos se replegaron a Numancia, que ya estaba sobrepoblada por gentes que habían acudido a protegerse entre sus murallas. Tuvieron que acampar en el exterior.

DE LOS IDUS DE MARZO A LAS CALENDAS DE ENERO

Los romanos conocían el duro invierno de esta región, así que, para poder llevar a cabo la campaña militar en pleno verano, tuvieron

que cambiar la fecha de elección de cónsules, que tradicionalmente se hacía el 15 de marzo, primer día del año político-administrativo romano, adelantándola al 1 de enero, convirtiéndose esta fecha en el comienzo del año nuevo, tal como lo conocemos ahora. Así, la gran (y lenta) maquinaria militar romana podía estar preparada para entrar en acción a comienzo del siguiente verano.

> En el año 598 de la fundación de Roma, los cónsules entraron en la magistratura en las calendas de enero. La causa de este cambio fue una rebelión en Hispania.
>
> Tito Livio



Recreacionista romano en el Festival de las Guerras Cántabras.

Tras la desastrosa batalla contra las tres grandes tribus celtíberas (belos, titos y arévacos), el general Nobilior se dirigió a Numancia, instalando su campamento a una distancia prudente, y allí esperó la llegada de los refuerzos del rey númida Massinia, aliado de Roma: trescientos jinetes y diez elefantes.

Tras algunas escaramuzas para medir fuerzas y comprobar las reacciones del enemigo, comenzó el ataque. La poderosa acometida de los elefantes africanos, con toda su parafernalia de guerra, causó tal temor

entre los celtíberos que tuvieron que retroceder a la ciudad. Pero la certera pedrada de un hondero en la cabeza de uno de los paquidermos hizo que este se volviese loco y arremetiese contra quienes le rodeaban, lo cual fue imitado por los demás animales, que se retiraron en estampida.

El desconcierto entre los romanos fue total, retirándose en desbandada. Eso hizo que los celtíberos se envalentonasen y saliesen a combatir, obteniendo una gran victoria. Nobilior tuvo que abandonar su campamento, dejando atrás todo lo que con las prisas no pudieron llevarse los legionarios que sobrevivieron al ataque.

Como era normal entre los pueblos célticos, tras la victoria, la federación celtíbera se deshizo, sin que se hiciesen planes futuros. Como si el enemigo ya estuviese definitivamente derrotado…

Aquel 153 a. C. fue nefasto para Roma, llegando al punto de ser difícil conseguir nuevos alistamientos para las legiones, ya que se había difundido la ferocidad de las tribus que poblaban aquella Hispania y la cantidad de jóvenes romanos que allí dejaban sus vidas o los que regresaban tremendamente heridos o mutilados.

Para la siguiente campaña se eligió a Marco Claudio Marcelo, que con buenas dotes diplomáticas pudo forzar algunos pactos con las tribus celtibéricas que mantuvieron una paz que ambos bandos necesitaban. Pero el Senado no sólo no los ratificó sino que ordenó la continuación de la guerra. La prioridad absoluta estaba en la toma de Numancia, cosa que Marcelo tuvo que asumir; aunque, como le quedaba poco tiempo de mando en Hispania, se limitó a pedir rehenes a la ciudad, que liberó antes de regresar a Roma.

Tras él llegó el cónsul Lúculo, con ansias de fama y riquezas; y eso no se lograba asumiendo la paz conseguida con su antecesor. Por eso atacó a los vacceos, que hasta entonces se habían mantenido al margen de las contiendas. Cauca (Coca) sufrió no sólo un desproporcionado ataque para las fuerzas con que contaba, sino que, a pesar de ser aceptadas las tremendas condiciones impuestas, los romanos mataron a todos cuantos encontraron en la ciudad.

Roma sintió que la actuación de Lúculo (que además terminó su campaña desastrosamente) la había cubierto de infamia. Por si fuera poco, y eso lo veremos con más detalle más adelante, la actuación del pretor que llegó junto a él para controlar la Hispania Ulterior, Galba, fue incluso peor.

Pasaron algunos años sin cambios significativos, ateniéndose unos y otros a los tratados hechos por Marcelo. Pero algunos romanos aun sentían en su corazón la espina clavada de Numancia, ciudad que también se había convertido en un símbolo, aunque de sentido contrario, para los celtíberos.

En el 143 a. C. lo intentó Cecilio Metelo, después Quinto Pompeyo (dos veces), y tras este Marco Popilio. Y también Hostilio Mancino, que, para salvar su vida, llegó a firmar un pacto con el que se reconocía a Numancia como ciudad independiente. Acuerdo que, por supuesto, no ratificó el Senado romano.

No conformes con aquella última humillación, los orgullosos senadores decidieron dar un castigo ejemplar a Mancino, para que los siguientes cónsules no cayesen en el terrible error de considerar a los celtíberos como iguales a los romanos: acusándolo de alta traición, fue devuelto a Hispania en el siguiente contingente y llevado a las puertas de Numancia, desnudo y maniatado (que se sepa, ya existía cierto precedente, un siglo antes: durante las guerras samnitas, algunos generales fueron mandados de vuelta al enemigo después de que estos los hubieran obligados a desfilar por debajo de un yugo). Así pasó Mancino un día completo frente a las murallas de la ciudad. Los numantinos, que no sabían a cuento de qué venía aquello, se limitaron a desatarlo, darle ropa y dejarlo marchar al campamento romano; al fin y al cabo, habían firmado con él un tratado de paz, y ellos sí respetaban sus tratados. Años más tarde, cuando recuperó la ciudadanía romana, Mancino mandó esculpir una estatua que le representaba tal como fue dejado a las puertas de la ciudad, tal vez para mostrar a sus enemigos romanos que, incluso desde aquella tremenda circunstancia, había conseguido levantarse y recuperar títulos y fortuna.

Los combates singulares fueron una costumbre que recogieron historiadores de varios lugares celtas. Por ejemplo, en Intercatia (Villalpando) salió de la ciudad un jinete retando a algún jefe romano, vanagloriándose de sus propias cualidades y menospreciando las del enemigo. Pasó un tenso tiempo hasta que Escipión Emiliano salió de entre las filas romanas. El duelo se saldó con la victoria del romano, que rindió homenaje al vencido tal como debía hacerse en este tipo de eventos. En la foto, dos guerreros de Gultop en el festival Arde Lucus.

Los años siguientes fueron similares: Numancia seguía imbatida y los celtíberos más envalentonados que nunca. La desesperación de los romanos llegó al límite. Habían caído Macedonia y Cartago. ¿Por qué no la bárbara Hispania? La solución a lo que por aquel entonces parecía ser su mayor problema llegó de la mano de Escipión Emiliano, que ya tenía su nombre escrito en la historia de Roma por haber resuelto el otro gran problema, doce años antes: Aníbal y Cartago. ¿Por qué no lo habían llamado antes? Por una cuestión legal: nadie podía ser nombrado cónsul dos veces en menos de diez años. Es fácil hacerse una idea sobre el nivel de desesperación del Senado como para permitir una excepción a la sacrosanta *lex romana*.

La visión de total abandono y desmoralización que tuvo Escipión a su llegada a Hispania, tanto de los oficiales como de los legionarios que aun se mantenían en activo, no pudo ser más lamentable. Antes de intentar un solo movimiento tenía por delante la ardua tarea de restaurar el orden y la disciplina, además de ponerlos en forma después de muchos meses de inactividad.

Aquella primavera no hubo guerra, sino duro entrenamiento, sin consentir la menor insubordinación o incumplimiento por parte de nadie. Sin duda, los castigos ejemplares estuvieron a la orden del día, hasta el punto de que algunos legionarios se quejasen ante su jefe porque eran azotados con varas de mimbre, a pesar de ser ciudadanos romanos. Escipión, atendiendo burlonamente sus quejas, determinó que a partir de entonces se siguiera utilizando el mimbre contra las tropas auxiliares, mientras que los ciudadanos romanos tendrían el privilegio de ser azotados con una vara de sarmiento, que sin lugar a dudas era una planta más noble.

Poco antes del otoño ya estuvo todo listo para marchar hacia su destino: Numancia, aunque antes dio un rodeo para someter a las ciudades que pudieran ayudar, como otras veces ocurrió, a los numantinos. Primero se dirigió hacia Palantia, ciudad vaccea que también se había atravesado en las ansias de conquista de anteriores cónsules. Esta vez el consejo de ancianos de la ciudad prefirió aceptar el tratado que se les propuso, entregando armas y rehenes. Cuando eso fue aceptado, Escipión mandó a los suyos prender fuego a las cosechas, aunque antes cargaron todo el trigo que cupo en sus carros.

A continuación, se dirigió a Cauca, que tras sufrir la masacre de Lúculo se había repuesto con nuevos habitantes. A estos sólo les pidió rehenes que garantizaran la no intervención en la guerra. Así se aseguró de que las dos ciudades más importantes permanecieran al margen de lo que ya estaba a punto de ocurrir.

Cuando llegó ante Numancia, hizo levantar siete campamentos con torres de vigilancia. Después comenzaron las obras para rodear completamente la ciudad con una doble empalizada de diez kilómetros. También bloqueó la posible ayuda que llegase a través del río Duero clavando vigas en su lecho. Y dio órdenes de no caer en la trampa de la falsa huida (método habitual entre los celtíberos) que tantas vidas había costado a los romanos; también debían evitar matar a los numantinos que se aventurasen a salir, ya que cuantos más hubiera en el interior, más comida necesitarían.

También pidió refuerzos a las ciudades aliadas, lo que sumado a lo que ya tenía y las fuerzas mandadas por su amigo númida Micipsa, con sus temibles elefantes de guerra, llegaba hasta la desproporcionada cantidad de setenta mil hombres.

Los numantinos, se calcula que unos ocho mil, habían estado esperando un ataque o un intento de asedio fácilmente desmontable, como había ocurrido en anteriores ocasiones, y no asimilaron fácilmente lo que vieron. De pronto, no podían entrar ni salir, ni recibir refuerzos o comida. Esta vez no tendrían que enfrentarse a las legiones romanas sino a ese enemigo mil veces más temible: el hambre.

Una fría noche de invierno, un noble llamado Retógenes, junto a otros cinco jinetes numantinos, logró algo increíble: cruzar la empalizada a través de un hábil artilugio de unas tablas a modo de puente. Llegaron a la ciudad arévaca de Lantia, donde reunieron a cuatrocientos jóvenes dispuestos. Los numantinos continuaron su búsqueda por otras ciudades, mientras los lantianos esperaban su regreso, pero lo que se encontraron al día siguiente fue al ejército romano, con el propio Escipión a la cabeza, dispuesto a sitiarlos también a ellos.

El pacto no admitía ningún tipo de negociación: cortó la mano a los cuatrocientos hombres, uno a uno, para que el escarmiento fuera especialmente cruel y la noticia se difundiera por todo el territorio.

Las otras ciudades de Celtiberia, reconociendo en Escipión a un enemigo muy distinto a los que tuvieron con anterioridad, ni intentaron movilizarse para no seguir la misma suerte que la que en esos momentos ocurría en Numancia y sus alrededores. Seguramente el romano había mandado emisarios a todas ellas con advertencias muy claras al respecto.

Cuando el hambre empezó a hacer mella, acompañada de la enfermedad, los numantinos intentaron algún tipo de acuerdo honorable, pero Escipión tenía muy claras sus ideas al respecto. Culpó a la ciudad de la muerte de miles de legionarios y sólo aceptaba la rendición incondicional, sin ningún tipo de compasión por los numantinos.

Pero bien conocían aquellos arévacos la crueldad que los romanos mostraban con los vencidos. No sería la primera vez en la que nadie fuese perdonado. También sabían que docenas de miles de mujeres y niños habían partido hacia tierras desconocidas como esclavos o, lo que era mucho peor, otros fueron esclavizados en las tierras entregadas a los colonos o regaladas a los legionarios veteranos. Una humillación que no se merecía la memoria de los antepasados. Entre otras medidas drásticas, mataron a ancianos y enfermos, para limitar las bocas a alimentar.

Los hombres que aún podían luchar, posiblemente alimentados con la carne de los muertos, todavía intentaron un desesperado ataque en masa,

que acabó con muchas vidas en los dos bandos, aunque los numantinos tuvieron que volver a la ciudad sin conseguir nada. Debieron sentirse abandonados por sus dioses.

Numancia fue arrasada y sembrada de sal, y las tierras repartidas entre tribus aliadas. No se sabe cuántos supervivientes encontraron los romanos, pero Escipión escogió a una cincuentena para exhibir su gran triunfo en Roma.

Así que, después de ocho meses eternos, tomaron la decisión final.

Cuando los romanos entraron en Numancia, la realidad fue mucho más fuerte de lo que tal vez esperasen encontrar: entre el fuego y el hedor, miles de cadáveres de todas las edades con evidentes signos de haber muerto a manos de compañeros o de las suyas propias. Sólo se llevaron de allí una imagen que perduraría en sus memorias hasta el último día.

Era el 133 a. C., con Numancia había caído Celtiberia, demasiado desgastada tras veinte años de guerras. El senado romano determinó que todas las tierras, ciudades, animales y prisioneros de la Hispania conquistada eran propiedad de Roma. Las fértiles tierras fueron repartidas entre la aristocracia romana, que las convirtió en el granero de Roma.

Los miles de jóvenes celtíberos que pasaron a formar parte de las legiones, como tropas auxiliares, fueron dispersados por los extremos del Imperio. Tal vez esto fue debido a que un legionario celtíbero, posiblemente vacceo, asesinase a aquel Escipión que destruyó Numancia. Y puede que no fuese el único que actuase como instrumento de venganza por todos aquellos que murieron en las guerras que dejaban imborrables recuerdos de masacre, destrucción, robo de tierras, esclavitud…

ADOPCIONES ROMANAS DE CELTIBERIA

Los romanos adoptaron la espada de los celtas de Hispania, llamándola *gladius hispaniensis,* añadiéndole su propia empuñadura. Estas espadas fueron una gran novedad para los romanos, porque tenían la punta afilada, al contrario que la autóctona, que era roma y sólo podía cortar. La técnica de lucha cambió totalmente. Se decía que el agua del río Biblis (Jalón) tenía propiedades especiales para darles el temple exacto. También adoptaron los *bracae*, pantalones (que se supone que los celtas copiaron a su vez de los escitas), para los jinetes de las legiones, y la capa negra de lana gruesa, que los celtíberos llamaban *sagum*, para todos los legionarios.

Polibio escribió:

> Los celtíberos sobresalen, en mucho, entre los demás pueblos en la fabricación de espadas. Sus espadas tienen en efecto una punta resistente y un tajo cortante por los dos lados. Por ello los romanos desde los tiempos de Aníbal abandonaron las espadas de sus antepasados cambiándolas por las de los hispanos. Pero si pudieron imitar la forma, nunca lograron alcanzar la calidad del hierro y la perfección de la factura.

Viriato, la pesadilla de Roma

Regresemos al 151 a. C. El pretor de la Hispania Ulterior, Servius Sulpicius Galba, tras ser estrepitosamente derrotado varias veces, pidió ayuda a Lúculo, pretor de la Citerior, que, tras la destrucción de la ciudad de Cauca, había sido derrotado por los vacceos y se había visto en la necesidad de abandonar su provincia.

Los restos de ambos ejércitos se internaron en Lusitania, donde atacaron pequeñas ciudades, a las que además les incendiaron los campos y los bosques. Tras esa demostración de fuerza, que, curiosamente, no fue contestada por aquellos que pocas semanas antes habían casi aniquilado a toda una legión en territorio enemigo, Galba recurrió a la estratagema del engaño para acabar definitivamente con aquel pueblo.

Convocó a las diversas tribus lusitanas para ofrecerles un tratado especial: reparto de tierras a cambio de que abandonasen las incursiones contra los romanos y sus aliados. Ante las decenas de miles que acudieron, Galba jugó bien con las palabras sabiendo qué era lo que los lusitanos deseaban oír. Aludió a la pobreza de sus tierras y se mostró comprensivo con el bandolerismo practicado hasta entonces como única manera de mejorar sus duras condiciones de vida. Con las tierras que él les entregase todo cambiaría. Los lusitanos serían amigos de Roma con todos los beneficios que eso conllevaba.

Los dividió en tres campamentos levantados para tal acto, pidiéndoles que, como amigos que ya eran, dejasen fuera las armas. Muy pocos escaparon vivos a aquella encerrona, y los que no cayeron asesinados, fueron vendidos a los mercaderes de esclavos.

Lúculo y Galba regresaron cargados de riquezas, tanto para Roma como para ellos mismos. El Senado los acusó por su traicionero proceder, pero las grandes ganancias que aportaron por un lado y repartieron por otro acallaron las protestas.

Pero en Hispania el mal estaba hecho. Y bien que se arrepintieron los romanos, ya que, entre los pocos jóvenes que consiguieron escapar de la encerrona de Galba, rompiendo la empalizada, estaba Viriato, que supondría la mayor fuente de problemas para Roma pocos años después.

Viriato era un lusitano nacido en algún lugar entre la portuguesa Serra da Estrela y la española Sierra de Francia, hacia el año 170 a. C. Su dura infancia cuidando ganado por las serranías y llevándolo temporalmente a los valles del sur le llevó a soportar las duras condiciones de una guerra frente a un enemigo mucho mayor y mejor preparado. Incluso cuando llegó a ser el gran enemigo de Roma y los suyos le adoraban como a un dios, mantuvo una vida llena de austeridad: dormía en el suelo cubierto por su capa, comía frugalmente y repartía el botín de manera equitativa, e incluso su parte la entregaba entre los que más la necesitaran.

Viriato conocía bien las tierras que serían el escenario de sus primeras batallas, que seguramente recorrió integrado en una partida de bandoleros, como era habitual entre los lusitanos que querían mejorar sus precarias condiciones de vida en una tierra poco fértil que sólo permitía vivir del ganado, con una clase aristocrática propietaria de grandes extensiones y una población llana que tenía que conformarse con lo mínimo.

Claro que las frases que se le atribuyen a Viriato denotan una formación intelectual poco común, tanto para un pastor como para un bandolero: «La patria es la libertad»; «la posesión más estable es el valor»; «la mayor riqueza es saber contentarse con poco y amar la justicia». O aquella parábola acerca de la traición: «Un hombre maduro se casó con dos mujeres. La una le arrancaba los cabellos negros y la otra los blancos. Al poco tiempo lo dejaron calvo. Lo mismo le puede suceder a la ciudad de Tucci [actual Martos] si se empeña en aliarse al mismo tiempo con romanos y con lusitanos».

Posiblemente no fuera Viriato su nombre auténtico, sino un sobrenombre que recibió al ser elegido jefe del ejército lusitano. Sin duda, perteneció a la aristocracia guerrera, poseedora de las tierras y los rebaños, aunque eso no le libró de pasar algunas temporadas cuidando el ganado que suponía la gran riqueza de la familia. Tal vez esa fuese simplemente una etapa por la que debían pasar todos los jóvenes, al igual que el posterior bandolerismo, a modo de ritos de pasaje que les llevaban a la siguiente etapa de su vida. Seguramente tomó el nombre con que lo conocemos tras pasar otra prueba que le llevó a ser rey. En la imagen, el cartel de la exposición «Viriato na Banda desenhada», en Viseu (Portugal) y las portadas de *Viriato*, de José Garcês; *No Tempo dos Lusitanos*, de Crisóstomo Alberto; *Herói*, de Pedro Castro; *Viriato*, de Victor Mesquita; y *Viriato, o Pastor dos Montes Hermínios*, de Vítor Belém y José Salomão.

Tanto por su educación como por los lugares donde tuvieron lugar sus batallas, algunos autores sitúan su nacimiento más al sur, donde el

contacto y la influencia de la antigua civilización tartésica (mas la púnica) aún era notable.

En el 147 a. C., cuatro años después de la traición de Galdas, Viriato disponía ya de un ejército considerable: unos diez mil hombres, buenos conocedores de los pasos de las montañas, preparados militarmente por sus colaboradores más cercanos: los *devoti*, una especie de cuerpo de elite que juraba defender a su jefe con la propia vida en una ceremonia que otorgaba un carácter de consagración.

Tomó a mil de ellos, mientras que los demás quedaron dispersos por las montañas, atentos a su llamada. Consiguió su primera gran victoria frente a las legiones de Cayo Plautio, que además contaban con ayuda celtíbera; después, sufrió la derrota por las de Quinto Fabio, pero volvió a desquitarse con las de Quinto Pompeyo. Las enseñas y los estandartes fueron exhibidos por toda Lusitania y finalmente clavados en algunos cerros para que fuesen fáciles de ver por el enemigo. Esa era tal vez la peor ofensa que podía darse a una legión, ya que, incluso si no había una derrota de por medio, el portador de un estandarte era duramente castigado por perderlo.

Sus triunfos le llevaron a continuar sus conquistas por la Hispania Citerior, muy lejos de su base de operaciones, donde había demasiadas ciudades que se habían entregado completamente a los romanos. Las tribus celtíberas de tittos y belos, que llegaron a combatir contra él como aliadas de los romanos, supieron hasta qué punto se habían equivocado. Acabaron cambiando de opinión y de bando. No pasó lo mismo con la ciudad de Segóbriga (en la actual provincia de Cuenca), cuyos habitantes fueron masacrados. A partir de entonces, muchos celtíberos engrosaron su ejército, pero no consiguió ningún acuerdo a largo plazo para hacer un frente común debidamente organizado entre todas las tribus.

Siempre tuvo Viriato mucho cuidado de no enfrentarse al enemigo en campo abierto, donde bien sabía que no tenía mucho que hacer. Su principal baza fue el bandolerismo y la guerra de guerrillas: ataques rápidos y por sorpresa por bosques, montañas y desfiladeros, causando numerosas bajas y replegándose con suficiente rapidez como para impedir ser contraatacados.

Aquel tipo de guerra era llamado *latrocinium* (robo) por los romanos, cosa que sí era cierta cuando atacaban a los convoyes de abastecimiento, que llevaban las enormes cantidades de comida y forraje que las legiones

necesitaban diariamente. También empleó a conciencia la táctica de la falsa huida, cuando simulaban una retirada que provocaba la confiada y descontrolada persecución de los romanos, que se daban cuenta demasiado tarde del engaño.

En los siguientes años su ejército creció considerablemente en número. Como líder natural, consiguió que todos tuviesen en mente el objetivo de expulsar a los invasores de su tierra y que batallasen con un relativo orden y concierto, tan necesario a la hora de enfrentarse a un enemigo como aquel. Las victorias de Viriato llegaron a oídos de las tribus celtíberas, que se rearmaron de moral y plantaron cara a los romanos. Pero en ningún caso hubo un espíritu de unión suficientemente amplio y fuerte, que podría haber supuesto la única manera de expulsar a los romanos.

El rey Astolpas, terrateniente de la Bética y, por lo tanto, aliado de los romanos, le ofreció la mano de su hija. En la boda dio muestras el lusitano de que no tenía intenciones de entregarse a la lujosa vida que le ofrecían, quien sabe si para alejarlo de su propósito.

Mientras tanto, en Roma se produce un cambio considerable. La Tercera Guerra Púnica había terminado y ahora puede mandar a Hispania más legiones para resolver su gran problema: Viriato y sus *latrones* lusitanos. Así, a partir del 146 a. C., Roma comienza a enviar cónsules en vez de pretores, lo que supone un ejército con el doble de legionarios y tropas auxiliares, adelantando además la fecha de movilización, ya que en el sur de la península no existían tantos problemas con la climatología invernal como en el norte. También se hacen nuevas leyes para que las clases plebeyas sean partícipes del privilegio de servir en el ejército e incluso se rebaja la altura mínima que antes se exigía a los legionarios.

A pesar de todo, en esta fase se suceden las victorias lusitanas, hasta el punto de que el cónsul Serviliano, tras ser acorralado en su campamento, se ve en la necesidad de huir de noche hacia la ciudad aliada de Tucci. Ante la falta de un enemigo que combatir y con el desgaste de años seguidos de lucha, Viriato se retira a Lusitania; sus hombres pueden gozar de un merecido descanso. Seguramente fue esa la primera y última vez que Viriato estuvo en su tierra desde que saliera como jefe de un reducido ejército.

Serviliano quiso aprovechar un momento como aquel, que no se había dado en los años que duraba aquella guerra, y reinició el ataque, recuperando algunas ciudades conquistadas por los lusitanos y castigando

a quienes habían colaborado con ellos. Seguidamente se dispuso a internarse en Lusitania. Pero Viriato no era el único capaz de organizar un ejército más o menos improvisado. Curio y Apuleyo, seguramente jefes de bandoleros, consiguieron refrenarlos. Pero sólo eso.

Serviliano arrasó las pequeñas comunidades lusitanas, consiguiendo numerosos esclavos, y sofocó las pequeñas revueltas que intentaron hacerle frente, matando después a todos los prisioneros o cortándoles la mano como castigo.

Cuando todo esto llegó a oídos de Viriato, rehizo en cuanto pudo a su ejército. Ya el primer encuentro le resultó favorable, persiguiendo a los romanos hasta el borde de un precipicio. Entonces, con la fuerza moral del que tiene en sus manos la vida y la muerte, ofreció al cónsul un tratado por el que se le reconocía el dominio de la tierra conquistada. Serviliano, seguramente sin poder creerse que iba a salvar su vida después de arrasar y saquear parte de la Lusitania, aceptó gustoso y hasta le otorgó el rimbombante título de *Amicus Populi Romani*, amigo del pueblo romano. Cada parte conservaría los territorios tal como estaban entonces, sin que hubiese nuevas conquistas.

Aquello permitió un tiempo de paz. Pero eso, teniendo a los romanos como amigos/enemigos, no es necesariamente bueno. A Roma no le interesaba que en Hispania hubiese un reino independiente cuando podía tenerlo todo.

PALABRAS CELTAS QUE PERDURAN

En el idioma español han quedado algunas palabras celtas, como manteca, perro, barro, gordo, barranco, otero… También otras con muy poca transformación, como camisa (camisia), carro (carrus), carpintero (carpentarius), palangana (palancrana), jabón (sapon), techo (tech), vasallo (vasallus) o legua (lecua), esta última, referida a una medida de longitud que perduró en el mundo rural español hasta mediados del siglo XX.

¿Pagó Roma a los traidores?

El nuevo cónsul, Servilio Cepión, autorizado por el Senado para romper el tratado del año anterior, llegó con la mayor infraestructura militar posible, ante cuyo envite Viriato se vio en la obligación de replegarse.

No debieron ser buenos tiempos para Viriato. El agotamiento tras ocho años de guerra continua, sin conseguir apenas nada que esperar al enemigo que al año siguiente regresaría como las aves migratorias, se había hecho patente entre los lusitanos, que además habían sufrido grandes bajas. Ahora, una desmesurada fuerza avanzaba sin piedad, y muchas tribus claudicaban para salvar la vida.

Dentro de la confusión del momento, Viriato intentó evitar un final fácilmente previsible. En la Hispania Citerior estaba el cónsul Lenas, a cuyo campamento se acercó para proponer un nuevo tratado. La primera imposición romana fue la entrega de desertores, entre los que se incluían antiguos aliados.

Uno de ellos era Astolpas, suegro de Viriato, que muere envenenado. Las sospechas recaen sobre Viriato, que también había mandado matar a otros para que evitar la cruel humillación que les esperaba en manos romanas. Pero Lenas seguramente tiene órdenes concretas de no hacer ningún tipo de pacto, por lo que exige algo que sabe que Viriato nunca aceptará: la entrega de las armas.

La ansiada paz parece imposible, pero tres de sus hombres de confianza (Audax, Minuro y Ditalco) proponen algo: el siguiente intento de negociación será con el otro cónsul: Cepión. Ellos mismos irán como emisarios.

Así se hace. Estos, tras la entrevista con el cónsul, regresaron al campamento. Le dieron a Viriato la buena noticia: el comienzo de las negociaciones no podía ser mejor. Al día siguiente irían los cuatro a concluir el tratado.

Pero esa misma noche, los tres entran en la tienda de Viriato mientras duerme. Tienen muy claro qué han de hacer. No habrá otra oportunidad como aquella. Le cortan el cuello (único lugar disponible, ya que Viriato solía dormir con la armadura para estar siempre dispuesto) e inmediatamente se van al campamento romano.

No todos los historiadores están de acuerdo con aquella frase de «Roma no paga a traidores», seguramente escrita para mantener ante la posteridad una apariencia ética que desde luego no practicaban los romanos. Buscar, propiciar y pagar a traidores siempre fue una de sus

estrategias para acabar con sus enemigos, y los pueblos celtas lo sufrieron innumerables veces hasta que prácticamente dejaron de existir.

¿Buscaban aquellos traidores una recompensa meramente material o, viendo que el aplastamiento militar era inevitable, intentaron protegerse y al mismo tiempo recibir algunas prebendas en forma de tierras?

El cadáver de Viriato fue colocado sobre una enorme pira que ardió durante horas, como correspondía a los grandes guerreros. Se sacrificaron numerosos animales, incluido su caballo. Los soldados realizaron danzas circulares acompañadas por cánticos fúnebres en honor a su líder muerto. Envueltos en aquella orgía de dolor y deseperación, doscientos *devoti* lucharon entre ellos para inmolarse junto a su jefe, tal como en su momento habían jurado.

El resto del ejército que se mantuvo fiel a su memoria se enfrentó, al mando de Táutalo, a campo abierto con los romanos. No tuvieron muchas oportunidades, aunque seguramente tampoco las buscaban. Eso sí, dadas las circunstancias, recibieron mejor trato que otros ejércitos vencidos. A estos se les mandó a la colonia de Valentia. ¿Era clemencia de vencedor o una manera de integrarlos en la maquinaria productiva de Hispania? Allí trabajarían la tierra, pagarían tributos y aportarían jóvenes a las tropas auxiliares. Y los mantendrían controlados y alejados de sus raíces y de sus sueños de pueblo libre.

Las tribus del norte

Cuando ya se podía considerar que todas las tribus de Hispania estaban romanizadas o reducidas a grupúsculos que malvivían en reductos alejados, aún le quedaba a Roma un territorio por conquistar.

Los castros estaban en zonas elevadas, permitiendo así controlar la llegada de enemigos. Extramuros tenían los campos de cultivos, los pastos para el ganado y, según el lugar, minas, salinas, terrenos de caza, embarcaderos, necrópolis y santuarios. En los del norte peninsular, al revés que en los de la meseta, las casas eran redondas y no guardaban una ordenación urbanística apreciable, además de no tener necrópolis en las inmediaciones. Castro de Santa Trega, en la provincia de Pontevedra.

Al norte del río Duero esperaban los que los romanos llamaban «montañeses» y que se conocen genéricamente como galaicos, astures, cántabros… que tal vez observaban el devenir de los acontecimientos para saber a qué atenerse.

Los primeros en caer fueron los galaicos (bracarenses, ártabros, lucenses, cilenos, albiones, lemavos), como ampliación del avance que el pretor Julio César organizó a modo de guerra preventiva contra los lusitanos, por tierra y por mar. Tras vencerlos sin demasiada dificultad a las afueras de Olisipo (Lisboa), continuó hacia el norte, acusando a los galaicos de haber suministrado comida y hombres a los arévacos.

No encontró apenas resistencia y sí consiguió suficiente botín como para pagar debidamente a sus legionarios y para enriquecerse él mismo, motivo real de aquella incursión, ya que, según reconocieron los propios historiadores romanos, aquella campaña fue un modo de financiar la millonaria deuda que César tenía en Roma. Esto sería repetido cada cierto

tiempo, el suficiente como para que los nativos recuperasen algo su maltrecha economía y dejarlos una vez más sin nada.

Las guerras cántabras

Los cántabros, al modo de los bandoleros lusitanos, todos los veranos constituían una plaga que cruzaba las montañas para robar cuanto encontrasen a mano. Pero además de ladrones tenían fama de buenos guerreros y cuando la ocasión lo requería se alistaban como mercenarios sin importar el enemigo con el que tuvieran que enfrentarse, incluso más allá de los Pirineos.

Las hostilidades entre romanos y aquellos pueblos montañeses se desarrollaron violentamente durante años, hasta que Augusto, al mando de siete legiones, se personó en Hispania. Tras conseguir un pacto con los astures que le aseguraba cierta tranquilidad en la retaguardia, el emperador romano dirigió toda su maquinaria de guerra hacia las montañas del norte, al mismo tiempo que una flota completaba el ataque desde el mar.

Los cántabros *(kant-abr,* tribus de las montañas o montañeses) tuvieron bastante notoriedad en el mundo clásico, a juzgar por las ciento ciencuenta referencias que sobre ellos existen en textos griegos y romanos. Además de la enconada resistencia que ofrecieron a las legiones romanas, también fueron

buenos mercenarios y legionarios que llegaron a lejanos lugares, tal como reflejan bronces y aras votivas encontrados en el área del Danubio. Escultura homenaje a los guerreros cántabros, Santander (Cantabria).

En aquellos tiempos surge la figura de Corocotta, un caudillo cántabro que da tantos quebraderos de cabeza a Augusto como para ofrecer una cuantiosa recompensa: 250.000 sestercios. Mucho antes, en las Guerras Púnicas, ya consiguió cierta celebridad un mercenario cántabro llamado Laro, del que se escribió: «Él en solitario colmaba el campo con cadáveres».

Ha quedado una curiosa historia romana sobre que el propio Corocotta se presentó ante el emperador para cobrarla. Augusto, sin saber cómo reaccionar ante tan insólito suceso, le dio el dinero y lo dejó marchar. ¿Fue dinero lo único que hubo o también consiguió Augusto hacer algún trato con Corocotta? Porque después de aquello ya no se le vuelve a nombrar.

Pero la guerra contra los cántabros continuó siendo un problema para Augusto. Ellos eran perfectos conocedores de la difícil orografía de sus montañas y contaban con sus «castros» amurallados donde resguardarse. Además, el supersticioso emperador tuvo motivos para pensar que aquella guerra también se estaba librando en un plano mágico. Un número excesivo de legionarios fue víctima de una plaga; incluso él mismo enfermó. Las líneas de abastecimiento fueron cortadas tantas veces que hubo que traer trigo en barcos desde Aquitania. Por si fuera poco, un rayo estuvo a punto de matarle. Contra todo aquello, pocas tácticas guerreras valían. Así que, tras retirarse un tiempo en Tarraco (Tarragona), regresó a Roma.

Pero, a pesar de la fiera resistencia, a las legiones no les faltaban medios humanos o materiales. La aplastante maquinaria romana comenzó a recibir sus frutos y algunos castros fueron sitiados hasta la muerte por hambre, repitiéndose situaciones similares a las de Sagunto o Numancia.

Y cuando ya no hubo más ciudades (todas fueron incendiadas por los romanos), los cántabros, a los que se sumaron algunos astures, se refugiaron en los bosques e iniciaron un continuo acoso de guerrillas. Poco podían hacer los romanos contra eso, al menos hasta que llegó Agripa, considerado el mejor general del Imperio, y los papeles se invirtieron.

Hubo enfrentamientos encarnizados y terribles escenas, como la de aquellos cántabros que murieron de hambre en el monte Vindio o los refugiados en el monte Medullio que, ante la inminente llegada de un

desproporcionado contingente romano y tras celebrar un banquete, prefirieron darse muerte ellos mismos bebiendo un veneno hecho con la raíz del tejo. Este árbol es altamente tóxico y relacionado con leyendas siniestras; se decía que sus raíces crecían hasta introducirse en la boca de los muertos, aunque, en algunos lugares, como símbolo de renacimiento, colocaban sus hojas sobre las tumbas.

El acoso romano, palmo a palmo, a cualquier lugar donde hubiese un grupo de cántabros, fue ya imparable, produciendo escenas extremas entre ancianos, mujeres y niños que preferían darse ellos mismos la muerte antes de que el enemigo les pusiese las manos encima, mientras los hombres se lanzaban a la lucha desesperada, conociendo ya el final; quedó escrito que los que no cayeron en combate, murieron crucificados entonando cantos de guerra.

Muchos de los que sobrevivieron fueron trasladados a otra región como esclavos (que más tarde protagonizarían una importante insurrección y regresarían a sus tierras), quedando los castros abandonados.

Hispania, provincia romana

Es el año 25 a. C. Tras veinte años de cruentas guerras, toda Hispania es provincia de Roma, dividida en tres partes: Tarraconensis, Bética y Lusitania. Se implanta el Derecho romano, aunque no se imponen excesivamente las costumbres sociales, y se toleran las religiones locales, imponiendo sólo el culto al emperador, como símbolo de aceptación del poder de Roma.

De esta Hispania surgirán personajes significativos en la historia romana, como los escritores Séneca, Quintiliano y Marcial, o los emperadores Trajano, Adriano y Teodosio. Pero el valor de los hombres y mujeres de Celtiberia sería recordado y admirado por los historiadores romanos durante los siguientes siglos.

Tras un primer acercamiento en el que Roma sólo pedía pago de tributos, jóvenes para engrosar las tropas auxiliares y el compromiso de no fortificar las ciudades, llegó la época dura, con la guerra o su amenaza como norma. La romanización final produjo un gran cambio en la vida de los nativos supervivientes, que tuvieron que adaptarse a la legislación, urbanismo y lengua, aunque se respetó la religión, que los romanos nunca intentaron suplantar por sus creencias. Y los legionarios veteranos fueron premiados con parte de las tierras conquistadas como reconocimiento de sus años de servicio. Legión romana en el festival Las Guerras Cántabras.

Pero, a pesar de la escasez de medios e incluso de personal, fruto de la continua sangría impuesta por Roma, en el 98 a. C. todavía hubo un nuevo intento de rebelión por parte de lo que aún quedaba de vacceos y arévacos. Fueron derrotados, pero todavía se unirán a Sertorio, pretor de la Hispania Citerior, cuando, algunos años más tarde, se independice de Roma.

En el 49 a. C. comenzó la guerra civil entre Pompeyo y César, que tuvo a Hispania como campo de batalla, con numerosas legiones y tropas auxiliares compuestas por celtíberos, galos y africanos. Hubo infinidad de enfrentamientos, aunque, al final, César no pudo aprovechar su gran victoria, ya que murió asesinado en Roma, justo delante de la estatua de su gran enemigo, Pompeyo.

Como en todos los momentos históricos cruciales, siempre cabe una pregunta como: ¿qué hubiese ocurrido si todas las tribus se hubiesen coordinado para hacer frente al invasor? En los siguientes capítulos veremos que la falta de unión fue el gran problema de los pueblos célticos.

APORTACIONES DE ROMA AL MUNDO CELTA

El latín, como idioma común del Imperio, daría lugar a las lenguas romances. El derecho romano, que reconocía el derecho individual frente al colectivismo tribal. La elección, más o menos democrática, de los magistrados y funcionarios. Obras arquitectónicas y de ingeniería, como carreteras, puentes, anfiteatros, termas y acueductos.

El Teatro Romano de Mérida fue una de las aportaciones romanas a Hispania que aún perduran.

VERCINGÉTORIX Y LA GALIA

Año 46 a. C. Una oscura mazmorra bajo el Capitolio es el escenario del cruel final del que seis años antes fuese el gran enemigo de Roma. Sabe que su fin está próximo, ya que acaban de pasearlo humillantemente por las calles en un homenaje al César. Ya no tiene sentido prolongar su vida.

Vercingétorix, ahora una figura casi fantasmal, seguramente está soñando, dormido o despierto, con aquella tierra a la que estuvo a punto de librar del yugo romano.

Sin duda ha habido muchos momentos de su largo cautiverio en que llegó a dudar de si había merecido la pena tanta muerte, esclavitud y destrucción de su pueblo para no conseguir nada. Tal vez en algunos instantes especialmente lúcidos tuviese la convicción de que siempre era

mejor hacer algo que nada. Y en los tiempos que le tocó vivir, hacer algo suponía enfrentarse a aquel César invasor cargado de ambición que consiguió imponer una forma de vida muy alejada de las tradiciones de los pueblos que habitaban la Galia.

Tras la última derrota, allá en Alesia, la suerte de la Galia estaba echada, pero aún hubo numerosos y fallidos intentos de jefes guerreros que querían emular a Vercingétorix. Tal vez pensó César que acabando con la vida de aquel que aún servía de ejemplo también acabaría con esas molestias periódicas.

Bajo la fantasmal iluminación de una antorcha, César da la última orden, y su enemigo, en el que es difícil reconocer al que fue rey de la Galia que pudo ser libre, muere estrangulado. Es muy posible que esclavos galos recuperasen el cadáver para emular en lo posible el funeral de un guerrero.

Veamos ahora los antecedentes de todo aquello.

Denario romano con la cabeza de Vercingétorix en el anverso y en el reverso un carro de guerra con un auriga y un guerrero (aparentemente desnudos). En la antigua Roma era habitual poner retratos de reyes enemigos derrotados en las monedas, como ocurrió también con Filipo V de Macedonia y el rey galo Bituitus.

Comienza la invasión

Anteriormente, ya hemos visto cómo en el 399 a. C. los celtas galos habían asaltado Roma, ocasionando una masacre y cobrando un enorme rescate por su marcha. No fue aquella sacrílega humillación algo que un pueblo tan orgulloso olvidase ni perdonase. No es de extrañar que, cuando estuvo

preparada, Roma utilizase todos los recursos posibles para aniquilar a aquellos bárbaros.

En la Galia Cisalpina («antes de los Alpes») había media docena de tribus celtas llegadas en distintas épocas. Se asentaron principalmente en el valle del Po, expulsando a los etruscos, y fundaron ciudades que aún perduran como Mediolannun (Milán), Brixia (Brescia), Tridentum (Trento) o Bononia (Bolonia). Pero en el siglo II a. C., tras muchas dificultades, aquellos celtas fueron definitivamente conquistados y romanizados.

La insaciable Roma necesitaba ser continuamente abastecida con recursos lo más baratos posible. La Galia Trasalpina («después de los Alpes») era la solución más inmediata: un conglomerado de cientos de tribus incapaces de organizarse, sin ningún sentido de unidad, enzarzadas en peleas continuas entre ellas y haciendo gala de su absoluta falta de previsión. Tal vez habría que añadir cierto desprestigio que entonces ya debían tener los druidas como líderes espirituales, ya que no fueron capaces de usar sus conocimientos y su gran influencia en la sociedad celta para evitar el desastre.

Cayo Julio César, que ya había conocido a los celtas cuando estuvo de pretor en Hispania, tuvo de aquellos galos una idea bastante clara: «Combaten con nervio, coraje y orgullo, con una cierta alegría feroz, pero sin astucia, incluso con cierta ingenuidad». Algo muy parecido a lo que después escribiría Estrabón (muerto en el 24 d. C., por lo tanto, uno de los pocos cronistas del mundo celta que los pudo conocer en persona): «Son guerreros apasionados, de fácil provocación y con la suficiente ingenuidad como para caer en las estratagemas… Basta con provocar su furia en el lugar y momento adecuados para tenerlos ciegos en la lucha sin confiar en otra cosa que no sea su fuerza y su valor».

¿Cuál era la mejor táctica? Provocar la desunión. El espionaje, el engaño, el jugar con regalos y privilegios, el avivar viejas rencillas, el propiciar traiciones: armas terribles que los romanos no se resistirían en repetir cuantas veces hizo falta para acabar con sus enemigos.

El punto de avance fuera de la península itálica fue la colonia focea (griega) de Massalia (la actual Marsella), importante puerto comercial donde se unían los productos de Celtiberia, Galia y el Mediterráneo oriental. Cuando fueron atacados por una tribu celta, pidieron ayuda a los romanos, que no tardaron en llegar con una fuerza tal vez excesiva, pero

que sirvió tanto para hacer huir al enemigo como para instalarse en lo que a partir de entonces consideraron su «provincia» (la actual Provenza).

Pocos galo-celtas fueron capaces de prever el peligro, pocos sintieron la ambición que movía a aquel Julio César que dirigía a las legiones, en las que no tenía inconveniente en incluir a jóvenes galos deseosos de vivir aventuras y que lucharían tal como sólo ellos sabían hacer, pero contra sus propios vecinos. El procónsul tenía como aspiración final ser el César de Roma y aquella campaña era el vehículo ideal, tal como se demostró con el tiempo.

LEGIONARIOS CELTAS

Las legiones romanas estaban formadas por ciudadanos romanos, mientras que a las *cohors* (cohortes o tropas auxiliares) entraban, más o menos voluntariamente, jóvenes de las tierras recién conquistadas. Estos, tras sobrevivir una veintena de años luchando contra pueblos similares a los suyos antes de ser conquistados, conseguían licenciarse con la ciudadanía y toda la consideración de hombres libres.

La disciplina era férrea y los castigos muy duros. Pero tenían un salario estable, identificación con los vencedores, búsqueda de nuevos horizontes, incluso un uniforme y una panoplia que debían resultar muy atractivos. Y, además, la idea de regresar después a su tierra o asentarse en la que le cedieran como premio a sus años de servicio, con prestigio y honores, y, como ciudadano de pleno derecho, formando parte de la civilización romana.

El gran paso estaba dado. No hacia falta una costosa invasión a gran escala, sino un lento comer terreno. Tenían que aparentar ser los benevolentes amigos del sur, poseedores de una cultura superior y capaces de proporcionar una vida más cómoda a la ya de por sí acomodada y próspera clase noble gala. El método de entrevistas en secreto con ciertos reyes, los regalos, las promesas o el sembrar la desconfianza hacia los vecinos ya había demostrado su poder entre los celtas de Hispania.

Llegaron los primeros colonos, se incrementó el comercio, trajeron productos exóticos, se formalizaron alianzas, se impusieron tributos, comenzó un ciclo financiero desconocido hasta entonces por los celtas: deudas, préstamos, intereses, nuevas deudas…

Así está el escenario: Por un lado, Julio Cayo César, procónsul romano de la Galia Trasalpina, al mando de diez legiones disciplinadas. Por otro, numerosas tribus celtas valerosas pero desorganizadas y sin saber qué rumbo tomar.

Con el tiempo, las diferencias entre la Galia Narbonense y la Galia del norte (a la que llamaban despectivamente *Comata* o «Peluda» fueron grandes; en la primera, la romanización fue completa, tanto en costumbres como en idioma, llegando a alcanzar sus habitantes la ciudadanía romana.

Pasa el tiempo. La fama del jefe romano aumenta en la Galia, ya que ha resuelto algunos de los interminables conflictos entre tribus galas. Pero un nuevo componente se integra en este escenario: Ariovisto, jefe de los suevos, cruza el Rin, frontera natural hasta entonces respetada entre celtas y germanos.

Los eduos se ven en la disyuntiva de tener que pedir ayuda a los romanos, como mal menor. ¿Por qué no buscaron una alianza con otros galos? Años antes, estos eduos habían atacado a otras tribus vecinas (secuanos y arvernos) con tal ferocidad que estas tuvieron que solicitar la alianza de los suevos. Nadie lo ha olvidado.

Pero ahora son los propios suevos quienes atacan a sus anteriores aliados eduos y su druida principal, Diviciaco, tiene que acudir a la mismísima Roma pidiendo ayuda para su tribu, petición que el Senado romano atiende con toda la generosidad de que es capaz. Años antes habían tenido al propio Ariovisto como invitado especial, y hasta le concedieron el título de «amigo de los romanos». Pura acción de relaciones públicas por ambos lados. Ninguna parte se fiaba de la otra.

Este nuevo conflicto no fue muy largo. Ariovisto se atrevió a presentar cara al ejército romano en Alsacia, pero fue vencido y se retiró a la otra orilla del Rin. Por su parte, los romanos tuvieron la excusa perfecta para instalarse en esa región. Las intenciones del procónsul romano ya van quedando más claras para todos los galos.

JURAMENTO CELTA

Los celtas juraron a Alejandro un tratado de amistad con la frase: «Si no respetamos este pacto, que el cielo caiga sobre nosotros y nos aplaste, que la tierra se abra y nos trague, que el mar ruja y nos engulla».

En un texto irlandés se cita otro similar: «A no ser que el cielo caiga con su lluvia de estrella, a no ser que la tierra sea sacudida por un terremoto, a no ser que las olas del mar azul inunden los bosques…».

Tal vez por eso el poeta galés Grunffuff Ynad Coch (s. XIII) expresó su dolor por la muerte del príncipe Llewelyn, y con él el fin del celtismo címrico, con estos versos: «¿No veis que el sol se arroja por los cielos, que las estrellas se han caído?».

¿Sería aquello el recuerdo de algún cataclismo del pasado tan grabado en la memoria del pueblo como para formar parte de su más alto juramento?

Misión imposible: unir todas las tribus

A simple vista, parece que la pacificación de la Galia va por buen camino. No ha sido mucho el esfuerzo por parte de Roma. Julio César conocía muy bien qué cartas jugar. La vieja técnica del divide y vencerás se ha mostrado tan efectiva como siempre lo ha sido.

Pero no todo fue una labor más o menos disfrazada de relaciones públicas; los incidentes armados fueron constantes, con el agravante de la presión cada vez mayor de los pueblos germanos deseosos de cruzar el Rin.

Llegó el momento en que al norte de la Galia, donde era menor la influencia romana, diez tribus *belgii* o belgas (a las que se debe el nombre de Bélgica) consiguen formar una confederación. Julio César tiene su gran oportunidad; sus victorias se suceden una tras otras. Sitia y destruye las principales ciudades, como Bibrax, Noviodunum, Bratuspantium.

Las batallas se desarrollan como era de prever: fuerza bruta contra organización militar. El resultado, igual de previsible. Los supervivientes belgas que escaparon a la muerte o la esclavitud emigraron a Britannia, donde sus descendientes volverían a enfrentarse a los romanos años más tarde.

También del norte eran los veneti, que dominaban el comercio marítimo desde la actual Bretaña francesa (a donde huirían posteriormente muchos celtas britanos bajo la presión sajona). Corrieron similar suerte cuando su rey afirmó que ellos vivirían según sus costumbres o morirían. Ganó la segunda opción.

El resultado final de las batallas contra los romanos acabó siendo siempre el mismo: los celtas no entendían de tácticas militares ajenas a las guerrillas o el enfrentamiento bruto. El orden y la disciplina de las legiones romanas a la larga siempre resultaron superiores. Gente vestida de celta / recreadores celtas en el festival Arde Lucus, Lugo.

Pero estos dos exterminios, más el asesinato del rey eduo Dumnórix, el primero en intentar unir a los celtas, encendieron la alarma entre otras

muchas tribus que no se habían entregado completamente al dominio romano. Nuevamente será en la periferia norte de la Galia donde surja la insurrección. Ambiórix, rey de los eburones, e Indutumarus, rey de los treveri, serán los siguientes en dar la cara, pero poco es lo que consiguen, salvo debilitarse más.

El castigo de Julio César a los vencidos era siempre ejemplar: esclavizar a los supervivientes y torturar a los líderes, como ocurrió con Acco, azotado hasta la muerte delante de su gente, que serían puestos en libertad para que difundiesen la noticia, o llevarlos a Roma, donde, tras ser exhibidos humillantemente como trofeos de guerra, acabarán su vida en algún circo. Además, César manda a la metrópoli tanto oro, entre lo que recauda y lo que se apropia, que su valor llega a caer por debajo del de la plata.

A estas alturas han muerto muchos reyes (además de los citados, Boduognatos, Orgétorix, Cástico, Indutiomarus), muchas ciudades han sido arrasadas, tribus enteras extinguidas, docenas de miles de personas esclavizadas. Es muy grande el precio que hay que pagar por resistirse a lo que parece inevitable.

La mayoría de las tribus prefirió permanecer al margen y hacer lo políticamente correcto en aquellos tiempos, o sea sonreír al procónsul y aparentar que aquellos incidentes no les afectaban a ellos.

Pero, por aquel tiempo, está creciendo un niño que dará mucho de qué hablar.

Un rey para todos

Cuando César estaba haciendo y deshaciendo a su antojo en territorio galo, consiguiendo alianzas más o menos forzadas y haciendo que aquella sea una tierra prácticamente sometida, por fin los galos que no se habían entregado aún totalmente a la causa romana se pusieron de acuerdo. Los druidas se hacen oír. Era preciso alguien que lidere a las tribus libres, y a las que quieran volver a serlo, frente a ese enemigo que ya estaba a punto de engullir toda la Galia.

Estamos el año 52 a. C., cuando aparece públicamente la figura de Vercingétorix, perteneciente a los arvernos, una de las tribus más

poderosas de la Galia, reclamando el liderazgo ante su tío Gobannitio, que había ejecutado a su padre Celtill cuando él era sólo un niño.

¿Fue Vercingétorix un aspirante a druida que tuvo que tomar las armas por decisión de sus superiores ante la falta de otro mejor para dirigir a su pueblo? ¿O fue un guerrero, hijo de rey y educado para gobernar, que recibió algún tipo de iniciación druídica que le permitió ser reconocido por la mayoría de las tribus?

A partir de ahora los romanos no lo tendrán tan fácil. El nuevo líder galo tiene ideas muy claras y no deja que el azar mueva los hilos. Él no actúa siguiendo impulsos ciegos y con el engreimiento propio de la mayor parte de los celtas. A esas alturas, bien se conocían las pocas posibilidades que se tenían frente a los romanos con su habitual esquema de combate.

Imaginémosle tal como Diodoro de Sicilia, en el siglo I d. C. describía a los nobles galos:

> Bien aseado [los celtas fueron los primeros europeos en usar el jabón] y con la barba afeitada, pero dejando unos grandes mostachos que le tapaban la boca. El pelo echado hacia atrás y encrespado con agua de cal, dando la apariencia de crines de caballo. Un sayo largo, pantalones y capa de lana, que posiblemente tenga los colores de su tribu. Como rey, lleva un torque de oro al cuello y brazaletes.

Al igual que hiciese Viriato, primero organizó guerrillas usando a los mejores jinetes en operaciones rápidas y contundentes, como impedir la llegada de forraje para las guarniciones, destruir los depósitos de cereales o derribar los puentes que los romanos utilizaban habitualmente. También aprendió Vercingétorix la importancia de mantener una red de exploradores que informasen de los movimientos de tropas enemigas.

Visitando otras tribus y ciudades consiguió la unión de tres cuartas partes de las tribus galas, inhibiéndose sólo aquellas que tenían demasiados privilegios o miedo a la reacción de César. Debió ser ese un gran momento para Vercingétorix. Sin duda, cuenta con la ayuda de los druidas, cuyo jefe vaticinara años antes: «Un joven rey para el viejo pueblo al abrigo de los jefes, que se someterán a él con respeto y devoción. Él será el liberador». En principio tenía todas las de ganar: combatía en terreno conocido y con más hombres que el enemigo, pero las cosas no fueron tan fáciles a la hora de la verdad.

Las torques son collares rígidos, sin cerrar y con remates en sus extremos. Aunque también se sabe que las usaban los escitas o los persas, es una joya típicamente celta. Era un modo de mostrar un estatus social (ser parte de la aristocracia) y posiblemente su forma estuviese relacionada con la tribu a la que se pertenecía. Para los romanos, suponían el mejor botín de guerra, pero también llegaron a adoptarlo como un premio (condecoración) para los soldados que hubiesen destacado especialmente en una batalla. Museo Arqueológico Nacional, Madrid.

Las primeras victorias llenan de moral a los combatientes, a pesar de que no termina de consolidarse algo que suponga una auténtica unión de tribus coordinadas. Eso bien lo sabe César, que ante el avance de los galos no tiene más remedio que ponerse a la cabeza de su ejército. Además de hacer frente a Vercingétorix, manda tropas a las ciudades importantes de las tribus sublevadas, tratando así de forzar la vuelta de sus guerreros para defenderlas, pero no lo consigue.

Vercingétorix utiliza la táctica de tierra quemada (a la que hay que añadir el incendio de una veintena de ciudades) para que cuando pasen por allí las legiones de César (miles de hombres y cientos de caballos) no tengan más avituallamiento para personas y animales que el que lleven consigo. No es fácil convencer a aquellos que prácticamente lo van a perder todo y es de suponer que los druidas tuvieron un papel esencial en esta parte.

Pero las promesas y expectativas se cumplen. Las victorias celtas se suceden. Seguramente ya muchos reyes galos hacen planes para continuar la campaña hacia la misma Roma.

La reacción de César fue atacar la ciudad biturgia de Avaricum, única que queda intacta, ya que sus habitantes se habían negado a quemarla. Vercingétorix no tiene más remedio que quedarse allí para dirigir la defensa. El asedio dura un mes, tomando el líder celta unas decisiones que confunden a César. A las torres de asalto que construyen los romanos, responde con otras torres desde las que les lanzan piedras y grasa hirviendo.

Pero el asedio se prolonga demasiado. Las provisiones se agotan y Vercingétorix ordena escapar de aquella encerrona. Los gritos de las mujeres, que se niegan a abandonar la ciudad (seguramente fueron las que se negaron a incendiarla), alertan a los romanos, que consiguen entrar, provocando una masacre, de la que sólo pudo escapar una minoría. Fue el primer gran error de aquella campaña por la liberación.

Crece la desmoralización entre los galos, pero, por otro lado, la inútil carnicería provocada en Avaricum (decenas de miles de mujeres, ancianos y niños masacrados) hace que nuevas tribus se unan a Vercingétorix, que se ha refugiado en la ciudad de Gergovia, prácticamente inexpugnable al estar situada en la cima de una montaña.

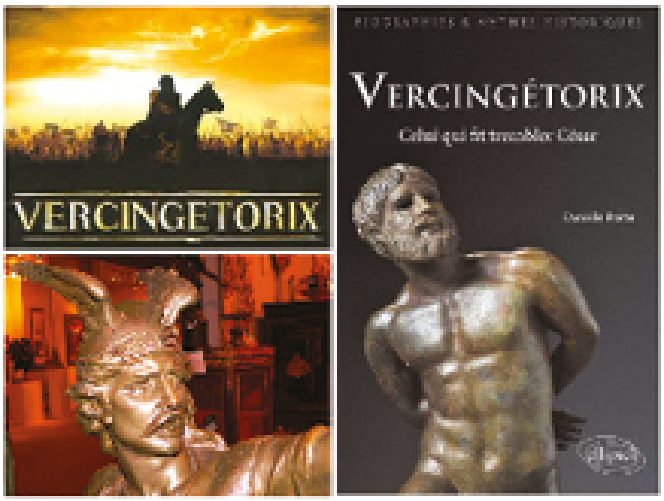
César tiene ahora como base de operaciones Noviodunun (Nyon), desde donde se provee a las legiones y mantiene como rehenes a miembros de familias nobles de algunas tribus que garantizan los «lazos de amistad». Por otro lado, ya no resulta nada fácil conseguir mercenarios galos para suplir a los que han caído y tiene que acudir a los germanos. Se dirige hacia Gergovia, tras los pasos de Vercingétorix. Es necesario acabar con él.

La primera gran victoria es para los galos, sobre todo los arqueros, que hasta entonces no habían sido un elemento considerable en la lucha contra los romanos. Los jefes tribales aclaman a su líder. La euforia es tal que parecen olvidar justo lo que les ha hecho llegar a donde han llegado. Vercingétorix no consigue contenerlos. El envalentonamiento típico de los celtas vuelve a jugarles una mala pasada cuando se les ocurre salir de la ciudad y enfrentarse a campo abierto con sus enemigos, dejando por ciertas las palabras de Polibio: «En casi todo se dejaban llevar por la pasión y no se sometían a las leyes de la razón».

Segundo gran error de Vercingétorix. La victoria es de César.

El sitio de Alesia

La última y definitiva contienda tuvo lugar en Alesia, en el año 52 a. C. Esta era una ciudad (cerca de la actual Alise-Sainte-Reine) bien fortificada de los mandubios, donde se había refugiado Vercingétorix con todos los que habían podido escapar de Gergovia.



Distintas maneras de representar a Vercingétorix en Francia.

Ya no hay otra gran ciudad donde protegerse. De allí saldrán vencedores o vencidos. Lo mismo ocurre con César, pero él sólo tiene la opción de esperar. Y esta vez se asegura de contar con suficientes provisiones.

Vercingétorix, que dispone de veinte mil hombres, manda a su caballería para que consigan todos los refuerzos posibles de las tribus galas. La perspectiva no puede ser más óptima. Cuando estos lleguen, los romanos se encontrarán entre dos frentes y con pocas posibilidades de huir. Ese debería ser el fin de su gran enemigo. Pero es demasiado bonito para ser real.

En realidad la perspectiva no puede ser más desesperada para los galos. Porque César, intuyendo lo mismo, manda talar cientos de árboles para levantar una doble empalizada circular, instalando a sus tropas en medio. La ciudad queda completamente rodeada. También manda cavar un ancho foso que llenan con agua de un río cercano y zonas sembradas de *stimuli*

(púas de hierro) o agujeros ocultos mediante ramaje con *cippi* (estacas afiladas) en el fondo. Una auténtica fortaleza con numerosas torres de veinticuatro metros de altura, seguramente inspirada en el sitio de la Numancia celtibérica, que César sin duda conocía (estuvo en Hispania en tres ocasiones).

El tiempo pasa. Los hombres de Vercingétorix observan todo esto impotentes, los nervios afloran, el líder no puede mantener el orden. Los víveres casi están agotados. Pero, de pronto, la gran esperanza. A lo lejos aparecen las tropas esperadas, nada menos que unos doscientos cincuenta mil celtas con carretones cargados de víveres; incluso los recalcitrantes eduos están entre ellos. Han necesitado todo un mes para ponerse de acuerdo, como si les costase creer que se encuentran ante una situación extrema. Entre ellos surgió el mismo problema repetido una y otra vez: interminables discusiones sobre quién manda sobre quien o en qué orden de magnitud se reparte el botín de guerra. Y no parece que los druidas, los sabios y venerables druidas, ayudasen mucho, ya que aparentemente estaban tan desunidos como los demás celtas.

Pero la alegría de los que llegan y de los que esperan pronto desaparece. La ciudad está totalmente rodeada por la doble empalizada de cuatro metros de altura; no hay manera de que los sitiados puedan ponerse en contacto con los refuerzos, que además, siguiendo la tradición, se dividen en dos bandos sin conseguir ponerse de acuerdo entre ellos mismos para coordinar acciones. Algunos intentos de ataque desde ambos lados de poco sirven sino para darse cuenta de que la suerte está echada. Las defensas que habían levantado los romanos son tan inexpugnables como la propia ciudad, salvo que a los romanos no les faltan alimentos.

Tras unos intentos desesperados de ataque, que proporcionan numerosas bajas, los refuerzos, viéndolo todo perdido, se retiran. Sólo han pasado cuatro días. Alesia y sus ocupantes están condenados y cada cual tiene que regresar a su poblado para que la vida pueda continuar. Y tal vez confiar en que la venganza romana no sea demasiado cruel.

Dentro de Alesia, los víveres se han acabado. Una huida como la de Gergovia es completamente imposible. Sólo queda una posibilidad de que sus habitantes no sean masacrados. César exige la entrega de Vercingétorix y los demás jefes tribales. Estos salen de uno en uno para, según las costumbres, depositar sus armas a los pies del jefe romano, al que sin duda ya todos consideran «protegido por los dioses» y merecedor de la victoria.

Finalmente hace su aparición Vercingétorix. De haber vencido, incluso habría sido divinizado por los suyos y, quien sabe, tal vez hubiera encabezado una lucha de castigo hasta la mismísima Roma. Pero, según las costumbres ancestrales de su pueblo, las grandes equivocaciones se pagan con el sacrificio. Un sacrificio por el bien de los demás expía la culpa. Y él es el rey, el máximo responsable ante su pueblo y sus dioses.

Así, de una manera ceremonial, vestido con sus mejores galas, dio tres vueltas con su caballo blanco en torno a la tribuna de Julio César, postrándose después ante él y depositando su espada en el suelo. Un ritual preciso, sencillo y tremendo hasta las últimas consecuencias, que difícilmente pudo apreciar el romano.

Esta ceremonia es interpretada por algunos historiadores como una forma de triskel, símbolo con el cual Vercingétorix entregaba a su vencedor las tres partes de la sociedad celta: el cuerpo (tierras y gentes), la mente (forma de vida y cultura) y el espíritu (dioses y héroes). Tal vez aquel ritual suponía entre los galos que el vencedor sabría aceptar debidamente lo que se le ofrecía y que mostraría su buena voluntad. Pero César no estaba dispuesto a ser clemente; puede incluso que, de cara a Roma, no pudiese hacer otra cosa.

El sueño de una Galia libre moría para siempre. Los hombres habían hecho todo lo humanamente posible, pero los dioses habían tenido la última palabra. Vercingétorix fue llevado a Roma encadenado y exhibido como trofeo de guerra. Y, tras seis años de encierro, le llegó la hora.

El fin de los galos

Para entonces, la romanización de la Galia era completa. Se calcula en tres millones los galos que vivían antes de la guerra. De ellos, un millón murió en combate, otro millón fue esclavizado y el resto se integró como pudo al nuevo orden romano. Los druidas fueron exterminados, salvo los que huyeron a Britannia, los bardos pasaron a ser trovadores de amables versos y los jóvenes sólo aspiraban a ingresar en las legiones romanas.

El mismo año de la victoria en Telamón, los romanos copiaron la escultura griega llamada *El galo moribundo* (actualmente en el Capitolio), que conmemoraba la victoria de Atalo, rey de Pérgamo. Todo un símbolo: era posible vencer a aquellos terribles *celtici*.

Pronto no quedó ni idioma ni dioses que recordasen unos tiempos y unos hombres con los que ya nadie podía sentirse vinculado sin sentir vergüenza. La historia la escriben los vencedores; y aquella historia la escribió el propio César, que desde la Galia mandaba a Roma una especie de diario, que hasta era leído en público. Aquello le dio tanta popularidad que al regreso no tuvo ningún oponente que le impidiese tomar el poder absoluto sobre Roma. Su sueño se había cumplido.

Correspondencia de dioses romanos y celtas en la Galia

Apolo → Maponus

Marte → Teutates

Mercurio → Lugus

Minerva → Epona

Júpiter → Taranis

Los galos habían pisoteado siglos antes el orgullo romano y eso nunca les fue perdonado. Y a los romanos no les bastó con vencerlos, sino que tuvieron que aniquilar su cultura hasta el punto de que los nuevos galos deseasen ser romanos, identificándose con quienes habían derrotado a sus mayores. ¡Qué mayor genocidio que ese!

Los supervivientes de la antigua «Galia peluda» ahora son romanos, visten togas, hablan latín y habitan en ciudades de estilo romano. Ya son civilizados. Y se nombran senadores que acuden a Roma a hacer carrera política totalmente integrados en la cultura latina. De esta mezcla saldría Décimo Magno Ausonio, al que se considera descendiente de una familia de druidas. Fue, entre otras cosas, poeta y tutor de Graciano, hijo del emperador Valentiniano. O el teólogo cristiano Hilario de Poitiers, al que se considera como el primer introductor del canto en la liturgia romana.

Y, de entre los descendientes de los galos cisalpinos, romanizados con anterioridad, los historiadores Cornelio Nepote y Trogo Pompeyo, que llevaban a gala su pasado celta, o el gran poeta Virgilio, en cuyas obras se muestra que la poesía y el punto de vista sobre la vida celta no murió tan deprisa como las costumbres.

El calendario de Coligny

Fue descubierto en Francia en 1879 entre los restos de un templo romano. Consiste en una serie de placas (incompletas) de bronce, donde está representado el calendario lunisolar de los galos, aunque ya tiene influencia romana (siglo I d. C.). Muestra un ciclo completo de 62 meses. El año estaba compuesto por doce meses (que comenzaban con la luna nueva), más otro intercalado cada tres años (las trece lunas célticas). Los meses de 30 días reciben la calificación de *mat* (afortunado), mientras que los de 29 son *anm* (adverso) y sus nombres hacen referencia a temas como el tiempo de recogimiento, de los caballos o de los juicios, según la principal actividad que tuviera lugar en ese período del año.

Sammonios	octubre-noviembre
Dummanios	noviembre –

	diciembre
Ruiros	diciembre – enero
Anagantios	enero – febrero
Ogronios	febrero – marzo
Cutios	marzo – abril
Giamonios	abril – mayo
Simivisonios	mayo – junio
Equos	junio – julio
Elembiuos	julio – agosto
Edrinios	agosto – septiembre
Cantlos	septiembre – octubre
Mid Samonios	el mes intercalado

BOUDICCA Y BRITANIA

Año 61 d. C., Boudicca, reina de los iceni, alta, pelirroja, de complexión fuerte, debe tomar la decisión más drástica de su vida. Los romanos no deben encontrarla viva. Sabe muy bien cómo tratan a un rey rebelde tras ser derrotado, pero ella además es una mujer; una mujer que los ha humillado militarmente en varias ocasiones. No le cabe ninguna duda de qué tipo de venganza emplearían contra ella.

Así que bebe rápidamente el veneno. Con ella también muere la esperanza de mantener una forma de vida. El último lamento surge de su garganta. Las últimas lágrimas por el ineludible destino que espera a su pueblo, esa unión de tribus que la llamaron la Victoriosa y volcaron en ella toda su esperanza.

Llegaron a creerla invencible, protegida por los dioses; e incluso ella misma lo creyó, pero, o la han abandonado, y con ella al pueblo que los mantuvo, o los dioses de los romanos son más poderosos.

Posiblemente este fue un pensamiento compartido aquel día por muchos reyes y jefes guerreros celtas cuando vieron que aun alcanzando lo imposible (unir a las tribus, poner un poco de orden, conseguir ciertas

victorias), al final los romanos se imponían con sus legionarios y sus auxiliares, en gran medida hombres desarraigados, procedentes de cien tribus y pertenecientes a ninguna, pero que marchaban en orden, uniformados, dispuestos a invadir cualquier tierra a la que los mandasen y matar a cambio de un salario y tal vez, con mucha suerte, un trozo de tierra extranjera donde echar raíces y morir.

Los britones que no han caído en el campo de batalla huyen en desbandada. Ninguno se fija en la figura femenina que hasta entonces había personificado a la Morrigan, la diosa de la muerte y la destrucción, el ser terrible que exige la sangre del enemigo, y a la que habían seguido ciegamente porque ella representaba el único futuro aceptable.

Los romanos buscan afanosamente a la reina guerrera, pero sólo encuentran su cadáver. Seguro que el gobernador Suetonius se sintió contrariado cuando le dieron la noticia. Seguro que tenía planes especiales para ella. Seguro que el cuerpo sin vida fue cruelmente exhibido en el campamento romano.

Veamos ahora los antecedentes.

La Britannia prerromana

Al igual que en otros lugares con colectivos célticos, a esta isla llegaron dos oleadas importantes, que se dividieron en docenas de tribus con escaso sentimiento de unidad.

Las tribus celtas estaban compuestas por clanes, que eran un conjunto de familias descendientes de un antepasado que hizo algo tan relevante como para

formar un grupo diferenciado. El clan solía tener el nombre de un animal totémico, que en muchos casos acabó derivando en apellidos que han llegado a nuestros días. Algunos ejemplos los tenemos en «de la Cierva» español o «de la Cerda» del norte de Portugal o en los animales que los clanes escoceses tienen en sus escudos.

Las luchas y rivalidades entre tribus, o incluso entre clanes, eran parte de la vida cotidiana, a lo que habría que añadir los pillajes veraniegos de irlandeses, desde el oeste, y pictos, desde el norte.

Podemos considerar que las tribus más importantes eran los trinobantes, al oeste, con capital en Camulodunum (actual Colchester), los brigantes, con capital en Eboracum, los cantii, con capital en Llundein (transformada posteriormente en Londinium, Londres) y los iceni, en los que, por motivos históricos, vamos a centrarnos. También estaban dobuni, atrebantes, coritani, silures, oedovices, parisii… A estos hay que añadir a belgii y venetos, que llegaron huyendo desde la Galia, lo cual debería haber supuesto para los demás un toque de alarma ante lo que se les avecinaba.

Comienza la invasión

Tras la conquista de la Galia, Julio César pone su mirada sobre la gran isla del norte. Pero no será él quien se lleve el mérito. Fue Calígula el encargado de ordenar la invasión de Britannia, siendo los trinobantes, tribu del oeste de la isla, los primeros en ofrecer resistencia, al mando del rey Cunobelinos (Cimbelino, en una obra de Shakespeare), sucesor de Cassivellaunos, rey mítico del que se contaban prodigios. A pesar de los medios, los romanos tuvieron que retirarse.

Posteriormente, fue Claudio quien ordenó la siguiente invasión. Estamos en el años 43 d. C., cuando hace su entrada Aulo Plaucio Silvano al mando de las legiones II Augusta, IX Hispana, XIV Gemina y XX Valeria Victrix. Es muy posible que tuviese como libro de cabecera *De bello gaelico* (La guerra de la Galia), de Julio César, y que tuviera las ideas muy claras sobre los puntos débiles de los britones, que no podían ser muy distintos a los galos, con los que compartían el idioma y las costumbres.

El peso de la nueva resistencia recae sobre los hijos de Cunobelinos, Togodumno y Caradawc, que han estado haciéndose más poderosos atacando a otras tribus. Una de ellas, los atrebates, llega a pedir ayuda a los romanos. El enfrentamiento es despiadado. Togodumno muere, pero Caradawc se salva y organiza una guerrilla con restos de tribus.

El precio de la libertad: revueltas, acuerdos y traiciones

Las legiones controlan todo el sur y centro de Britannia, de costa a costa. Pero su comportamiento provoca nuevas rebeldías por parte de algunas tribus, como los iceni o los brigantes, que habían mantenido con los romanos ciertos lazos de amistad, más o menos impuestos. Ambos son derrotados.

Pero Caradawc, que ha podido huir a Gales, consigue el apoyo de los silures y los ordovices, además de reunir a todos cuantos han podido escapar de los territorios controlados por los romanos. Aun así, no son demasiados.

A pesar de las pocas bajas ocasionadas, los romanos vencen una vez más. Caradawc consigue escabullirse otra vez y acude a pedir auxilio a la reina Cartimandua de los brigantes; esta, temerosa de la represalia por un lado y deseosa de la cuantiosa recompensa que ofrecen los romanos por otro, lo retiene con engaños y finalmente lo entrega.

A continuación tenemos un pasaje extraño en la historia romana: Caradawc es llevado a Roma junto a su familia. ¿Es un prisionero o un rehén? Allí consiguió hablar nada menos que ante el Senado, exponiendo el motivo por el cual los britones se rebelan contra sus invasores. El caso es que los senadores romanos quedaron conmovidos por la elocuencia del rey británico, consiguiendo que tanto él como su familia quedasen en libertad. No hay más información histórica acerca de ellos, por lo que es de suponer que no regresaron a Britannia.

Mientras tanto, en la isla, la rebelión continúa. Al no poder enfrentarse a campo abierto, donde siempre tienen las de perder, los britones, sobre todo los silures, realizan guerrillas en las zonas boscosas, consiguiendo pequeños pero continuos triunfos sobre los romanos. Pero también hay muchas tribus para las que no merece la pena resistirse e incluso son

favorables a mantener lazos de amistad, además de aprovechar las cosas buenas que los romanos aportan.

Cartimandua mantiene su alianza con Roma, con todos los beneficios que tal actitud aporta, pero uno de sus esposos, Venusius, se separa de ella y organiza un pequeño ejército de fugitivos para combatir tanto a los romanos como a sus aliados. El asesinato de los padres de Venusius por parte de la reina (más el recuerdo de la entrega de Caradawc) hizo que sus propios súbditos se volviesen contra ella, que salvó su vida refugiándose entre los romanos.

IDIOMA

El idioma céltico se dividió en dos ramas principales, a las que los historiadores llaman celta Q o goidélico y celta P o británico. El Q podría considerarse como el más cercano al original y fue el gaélico de Irlanda, trasladado posteriormente a Escocia y la Isla de Man. Se supone que también fue el céltico hablado en Celtiberia.

El celta P cambió aquella Q, o C, por la P. Fue el hablado en Galia y Britannia (y seguramente entre los celtas de las actuales Italia y Turquía), y aun se encuentra presente en el bretón (Bretaña francesa), córnico (Cornualles) y galés (País de Gales).

Un ejemplo típico de estos cambios es el término «hijo de»: *mac* en el primero, *map* en el segundo. Con el tiempo, cada dialecto céltico evolucionó al mismo tiempo que su gente, hasta el punto de llegar a ser ininteligibles entre ellos.

Vencidos y humillados

Britannia era muy importante por sus druidas (en otro capítulo trataremos de ellos). Eran los mejor considerados del mundo celta y los galos cruzaban el Canal de la Mancha para estudiar o visitar a sus congéneres, lo que hace suponer que tal vez el druidismo procediese de esa isla, donde tenían dos centros importantes, uno en Glastonbury y otro en la isla de Mona (actual Anglesey).

Nada se sabe sobre qué ocurrió en Glastonbury, que aún sigue siendo considerado como un lugar muy especial para los neodruidas, pero sí quedó constancia de lo que ocurrió en Mona. Es el año 61 d. C. Suetonio Paulino ataca la isla, donde, además de los druidas, también habían encontrado refugio todos cuantos escaparon de anteriores batallas y matanzas. Es considerada como tierra sagrada; tal vez eso les haga pensar que el enemigo la respetará, o que es un lugar que sus dioses protegerán especialmente.

Los romanos no escatiman medios, a pesar de saber que no hay guerreros para defenderla. Aprovechando una celebración religiosa, se lleva a cabo el ataque definitivo. Casi todos los druidas son exterminados. Sus enormes conocimientos de nada sirven ante el asalto de los legionarios romanos. Sus cabezas cortadas son arrojadas al mar, «para impedir su reencarnación». Con estas muertes no sólo se corta la cadena religiosa, sino también la educativa, la judicial, la médica, y en cierto modo la memoria del pueblo. Los bosques sagrados son talados o quemados. La moral britona caerá por los suelos al extenderse la noticia. Desde el punto de vista romano, es una jugada maestra que supone en sí misma un punto de no retorno del que los britanos ya no podrán reponerse.

Pero habrá otro suceso de suma importancia ese mismo año. Prasugatos, rey de los iceni, una pequeña tribu que ocupaba los actuales territorios de Norfolk y Suffolk, es un aliado de los romanos. Y, como ocurre con otros aliados, ha sido forzado a declarar al emperador romano, en este caso Nerón, como heredero de sus tierras, conjuntamente con sus dos hijas. A cambio de esto, la tribu icena se ha librado de ataques y destrucción. Pero cuando muere Prasugatos, los romanos no respetan el tratado. Entran en el territorio iceno tomándolo todo como propiedad suya, ya que en Roma no se reconocían derechos hereditarios a las mujeres.

Ante el levantamiento que provoca Boudicca, la viuda del rey, que pretende que se mantenga el pacto firmado por su difunto esposo, los romanos reaccionan con toda la brutalidad de que son capaces: azotándola a ella y violando a sus hijas. Los jefes territoriales iceni fueron desprovistos de sus derechos y algunos fueron incluso esclavizados. Además, las tierras fueron asoladas y todo el ganado sacrificado.

Hay una noticia más: en Camulodunum, los soldados romanos veteranos, que han recibido como regalo tierras donde asentarse, llegan a

expulsar a los nativos, violan los espacios sagrados y erigen un templo a Júpiter.

Las tres grandes noticias son infames y justamente logran que muchas tribus tomen sus armas.

La reina guerrera

Boudicca, también conocida como Boadicea, encabeza a los suyos subida en su carro de guerra, llevando tras ella a los vecinos trinobantes y a otras tribus o restos de ellas dispersos por los bosques. Lleva el estandarte con el símbolo sagrado de Andrasta, diosa de la victoria: una liebre con la luna llena.

Las humillaciones infligidas, lejos de disuadirla, la han vuelto más peligrosa. Al mando del nuevo ejército, en el que seguramente no faltaban mujeres, hace gala de su nombre (o tal vez apodo): la Victoriosa.

Ataca y arrasa las principales ciudades romanas en territorio británico: Londinium (Londres), Verulamium (St. Albans) y Camulodunum (Colchester), derrotando a la Legión hispana, masacrando a sus habitantes y sacrificando a la diosa Andrasta los supervivientes. No hay piedad. No hay prisioneros. Todo el odio retenido se descarga contra el invasor y sus colaboradores.

Estatua de la reina Boudicca en un carro de guerra. Se cuenta que su cuerpo está enterrado bajo la plataforma número 10 de la estación londinense de King's Cross. Boudiccan Rebellion, de Thomas Thornycroft. Westminster Millennium Pier, Londres.

Los cronistas romanos rizaron el rizo para mostrar lo sanguinario de la sublevación britona (incluso describieron rituales en los que sacrificaban bebés, elemento usado a lo largo de la historia para desacreditar a cualquier pueblo enemigo), omitiendo, y por lo tanto poniéndose de acuerdo, con la violencia de sus legionarios.

La visión de Boudicca en su carro de guerra, con su pelo flamígero ondeando al viento, y tal vez con el busto al aire pintado de azul, debía ser terrible. De todas maneras, no era la primera vez que veían a una mujer de armas tomar, ya que algunos de sus historiadores, como Diodoro, habían reflejado este hecho, no del todo extraordinario, en sus escritos.

MUJERES GUERRERAS

En numerosas leyendas celtas aparecen mujeres guerreras; aunque no lo fueran, muchas acompañaban a sus hombres a la guerra. En Irlanda se las llamaba *banfennid*, como en el caso de Criedne, que guerreó junto a los guerreros *fianna*. También, las reinas Maeve de Conacht o Boudicca de los iceni organizaron y encabezaron un ejército. Fue un caso similar el de Onomaris, reina de los Scordisi que se enfrentó a los ilirios, y fue la fundadora de la actual Belgrado. Scathach y Aoife entrenaron al héroe irlandés Cu Chulainn en una isla de Escocia. En la Galia quedó la historia de Chiomara, capturada por un centurión romano. Este, tras violarla, pidió a su marido un rescate; cuando recibió el oro y se disponía a liberarla, ella le arrebató la espada y lo decapitó. Y se presentó ante su marido con la cabeza tomada por los pelos. Igualmente se han encontrado tumbas femeninas de Centroeuropa con todos los aditamentos propios de los guerreros. Unas leyes de 697 proscribieron los derechos de las mujeres guerreras.

Estrabón: «Una mujer celta enfadada es capaz de partir avellanas con un chasquido de sus dedos». Ammianus Marcellinus: «Si un galo está en peligro, su mujer acude en su ayuda, hincha su cuello, rechinan sus dientes, agitan sus pálidos brazos en el aire y dan golpes y patadas como si fueran una bestia desbocada. Sólo pueden compararse con la fuerza de una catapulta». Recreacionista de Gultop en el festival Arde Lucus.

Recobrado de la sorpresa, Suetonio reúne dos legiones, en total unos diez mil hombres, entre cuyas tropas auxiliares no faltan britones, galos o celtíberos completamente romanizados. Será la batalla final, combatida en terreno descubierto: un valle estrecho y muy pedregoso, lo cual perjudicaba la acción de los carros de guerra britones.

Ambos bandos se entregaron a la lucha con todo su ardor. Pero, una vez más, la estrategia, la disciplina y el orden de los legionarios romanos fueron decisivos frente a la fuerza bruta de los celtas, no importa que les ganasen en número. Mueren ochenta mil britones, la mayoría de ellos rematados tras caer aplastados por la desbandada de los que retrocedían ante el implacable avance de los romanos en formación de sierra dentada por un terraplén.

Boudicca, viendo que su huida no era posible y que estaba a punto de ser capturada por los romanos, decidió poner fin a su vida. ¿Qué no hubieran sido capaces de hacer con ella en caso de encontrarla viva?

Imposición de la *pax romana*

A Suetonio le sustituyó Petronio Turpiliano, que se encargó de mantener la *pax romana* de la manera más suave posible. Tal vez este período fuese aprovechado por los supervivientes de algunas tribus para reorganizarse, pues en tiempos de Vespasiano, que conocía bien la isla británica por haber combatido años antes en ella, los silures y los brigantes reiniciaron la rebelión. Aun así, los romanos mantuvieron sus puestos e incluso continuaron hacia el norte, internándose, pero sin asentarse, en la Caledonia dominada por los pictos.

El nuevo emperador, Adriano, tras perder a un tercio de la rehecha Legión Hispana en un ataque nocturno, mandará construir un muro de costa a costa (parte del cual aun puede verse hoy en día) para evitar o al menos dificultar las incursiones de los pictos. Será ese territorio del norte y las montañas de Powys (actual Gales), pobladas por ordovices, silures y demetas, los únicos que escaparán a la ocupación romana.

Tal como ocurrió en Hispania y Galia, muchos nobles britones, engatusados por los regalos y las prebendas, adoptaron las costumbres romanas: lengua, vestimenta, construcciones. La mayoría habitaron las nuevas ciudades donde intentaron vivir imitando los usos de la lejana metrópoli. Las comodidades y el orden hicieron mella, olvidándose los tiempos pasados.

Al revés que en otros sitios, en Britannia no se promovió la supresión del idioma ni se intentó administrar civilmente el país, por lo que los campesinos mantuvieron sus costumbres. Aunque también hubo colectivos considerables que no tuvieron más remedio que cruzar el mar para establecerse en Armórica (actual Bretaña francesa, que también fue llamada la Pequeña Bretaña), donde se reencontraron con los descendientes de sus «hermanos de infortunio» galos.

Los grandes efectivos militares acabaron divididos en dos grandes áreas gobernadas, por un lado, por el *Dux Britanniarum*, que vigilaba las fronteras «peligrosas» (Caledonia al norte y Powys al oeste) y por otro el *Comes Littoris Saxonici,* que mandaba sobre la flota del mar Saxonicus.

Únicamente había comandancias cerca de los núcleos más grandes de población o donde se establecieron las colonias de veteranos, entre los cuales había hombres de innumerables procedencias, la mayoría de los

cuales tomaron esposas britonas, quedando su descendencia diluida entre el resto de los nativos.

Pasado algún tiempo, en las fronteras orientales del Imperio comienza a sonar la alarma. Los pueblos germanos, viejos conocidos de los romanos, han empezado a traspasar masivamente el Rin, respetado hasta entonces como frontera natural.

Las legiones acabarán abandonando la isla, ya que tenían que ocuparse de un enemigo mucho más peligroso y demasiado cercano a la metrópoli, pero a los celtas britones les quedará un problema similar del que ya no podrán librarse: anglos, jutos y sajones comienzan a desembarcar en las costas orientales con la idea de establecerse.

En este caldo de cultivo, una nueva figura saltará al escenario: el rey Arturo, cuya vida tiene todos los elementos de cualquier héroe celta que se precie, incluida una muerte heroica, que no supone derrota ni victoria, pero que en su caso le lleva hacia la isla feérica de Avalon, donde pasará la siguiente etapa de su vida y de donde regresará algún día para salvar a su pueblo (otro libro de la colección Breve Historia recoge su historia y su mito).

Antes que Arturo, tuvo bastante celebridad Pelagio, que se fue a Roma predicando una variante del cristianismo que recibió su nombre (pelagianismo), que se oponía a las enseñanzas de san Agustín. Este último consiguió que se le excomulgase, siendo sus seguidores considerados herejes, porque, entre otras cosas, sus ideas estaban muy cercanas al druidismo de su tierra de origen.

Poco después, Britannia dejará de ser celtorromana para ser anglosajona. Y así hasta ahora en que la cultura celta y la vieja lengua pugnan por conservar su identidad, frente a la inmensa mayoría inglesa, en los reductos gaélicos de Escocia, País de Gales, isla de Man y Cornualles.

3

Escenas de la vida cotidiana en Irlanda

A diferencia de celtíberos, galos o britanos, los celtas irlandeses no tuvieron que enfrentarse a los romanos. Aunque podríamos decir que poco les faltó, porque, a diferencia de lo que se ha dicho a lo largo de siglos, los romanos sí llegaron a esta isla, como así lo atestiguan los descubrimientos arqueológicos de Drumanagh. Pero Agrícola, gobernador de Britannia, no debió considerarla de suficiente interés como para dividir las fuerzas que necesitaba en su isla. Así se libraron los irlandeses tanto de la invasión militar como de la romanización que el Imperio esparcía según avanzaba por los territorios que consideraba como bárbaros.

Eso hizo que en Irlanda perdurasen las costumbres celtas más que en ningún otro sitio, por tanto será aquí donde veamos el tipo de vida de este pueblo a lo largo de un año y sus acontecimientos más importantes.

Así que hagamos un salto en el espacio hacia Irlanda, concretamente a Ulad (Ulster), la provincia norteña de la «isla esmeralda». Y en el tiempo, en torno al comienzo de la era cristiana; o sea, más o menos contemporáneo a lo que hemos visto hasta ahora.

Es la época de Conchobar, bajo cuyo reinado vivieron grandes personajes y ocurrieron infinidad de acontecimientos que quedaron reflejados en las leyendas del llamado *Ciclo del Ulster*, que han llegado a nuestros días gracias a que fueron transcritas por los monjes irlandeses medievales.

Para observar la vida cotidiana de los celtas de Eriu (uno de los nombres que tuvo Irlanda en la antigüedad), sigamos la rueda del tiempo con sus cuatro grandes festividades, que, al contrario que en la mayoría de los pueblos antiguos, no son los solsticios y equinoccios, que no tuvieron entre ellos tanta importancia.

FIESTAS *FIOR RAITHEANNA* (LOS 'CUARTOS AUTÉNTICOS')

Samhain en Muirthemne: fiesta de los muertos, 1 de noviembre

Se celebra en la primera luna llena de invierno lo que supone el fin de un año y comienzo del otro.

Aunque tradicionalmente se considera el 1 de noviembre como el comienzo del año celta, en la antigua Irlanda no tenían calendarios mecánicos e inflexibles. Esta fiesta se celebraba siempre en la primera luna llena del ciclo invernal. También hay que tener en cuenta que el día comenzaba con la puesta de sol. Esta nota también vale para las siguientes celebraciones.

Imágenes de un r*ath* o fuerte circular irlandés de la Edad de Hierro. Celtic Heritage, Wexford, Irlanda.

Estamos en la llanura de Muirthemne, no muy lejos de Emain, la capital de Ulad. Las cosechas están recogidas y el ganado puesto a resguardo. Los campos están desiertos y los árboles desnudos. Las aves migratorias ya se fueron buscando lugares más cálidos. El único ruido que rompe esa inquietante calma es el del viento agitando las hojas muertas. Sería una visión desoladora sino fuera porque así es la rueda de la vida; esa *roth fail* ha girado hasta *geimhreadh*, la época de oscuridad y quietud, que durará seis meses, justo hasta la fiesta de Beltane, cuando comience *samhradh*, el medio año luminoso. Así es el modo de entender la vida para este pueblo: el invierno precede al verano, como la noche al día y la muerte a la vida. Nada llega sin que le preceda su contrario.

En un altozano de la llanura destaca el *rath* (fortificación circular) de Sualtan y Degtera, padres del recientemente fallecido Cu Chulainn, al que ya se considera como el héroe de toda Irlanda.

Los dos, desde lo alto de la empalizada, observan la puesta de sol y justo cuando deja de verse tras la línea del horizonte (comienzo del nuevo día), dan el aviso a los que esperan impacientes en la explanada cercana a la puerta. Ha comenzado el *oidhche shamhna*, la primera de las tres noches que dura esta fiesta (en el calendario galo de Coligny se llaman *Trinouxtion Samonii* o las 'Tres Noches del Fin del Verano').

El viejo druida Cathbad, que es el invitado especial, enciende la gran hoguera, en la que cada uno ha puesto una figura de madera que representa todo lo malo que le ha ocurrido durante el año que acaba de terminar; es

una manera de purificar la mente para poder hacer frente al oscuro y frío invierno. Mientras las ven arder, bajo un silencio solamente roto por el crepitar de las llamas, todos hacen un recuento interior de lo que ha pasado, de cuánto eso se asemeja a los proyectos que hicieron justamente en el Samhain anterior y qué es lo que quieren para el nuevo año. Algunos echan piedras marcadas al fuego; a la mañana siguiente irán a buscarlas. Se considera un signo de mala suerte si alguien no encuentra la suya; la muerte le rondará durante este año. En otros tiempos y lugares esta era la forma de elegir al que debía ser sacrificado ritualmente a los dioses en la celebración del verano, lo cual debía ser un gran honor para el «afortunado».

Esta no será una celebración muy bulliciosa (aunque en el exterior habrá gente cantando y bailando hasta que la hoguera se extinga), tal como suelen serlo las demás, ya que Samhain es una fiesta introspectiva, dedicada especialmente a los seres queridos que se fueron durante el año anterior. A nivel sobrenatural, ese día las puertas del mundo físico y el «otromundo» quedan abiertas para que los espíritus de los difuntos puedan volver a visitar a sus familiares. Tal vez algunos niños que van a nacer en fechas próximas sean el nuevo alojamiento para aquellos que han sido enviados por los dioses como una nueva oportunidad para mejorar su condición espiritual, antes de acceder a otros planos más elevados de la existencia.

Los tambores sonarán de manera casi hipnótica hasta muy avanzada la noche. Es una manera de atraer a los propios espíritus y alejar a los extraños. También se pondrá un plato más en la mesa y se cenará en silencio y con una actitud reverencial; después, algunos especialmente sensibles entrarán en un estado meditativo para intentar comunicarse con ellos. Celebración, ceremonia, misterio, comunión, ritual iniciático al alcance de todos; la vida y la muerte, la muerte y la vida fraternalmente unidas como nunca, para que los vivos no teman lo que inevitablemente llegará, tal como ya les llegó tantas veces antes de esta; para que los muertos recuerden el calor de un hogar y decidan iniciar una vez más el camino de vuelta como un nuevo miembro del clan.

Claro que eso también tiene su peligro cuando el espíritu no está satisfecho con lo que está haciendo la familia, lo que puede llevar a algún tipo de castigo. O cuando llegan otros como los *sluagh*, no invitados ni bienvenidos, malignos y desarraigados, que sólo buscan poseer un cuerpo

durante esa noche y volver a tener las sensaciones que echan de menos aquellos espíritus que no encuentran la paz. Pensando en ellos, algunos bailan con extrañas máscaras que asemejan a los muertos; por un lado es la manera de que no los reconozcan, por otro, la representación de aquello que se teme y que hará exorcizar el miedo. Tras realizar una frenética danza comienzan a perseguir a la gente de una manera simuladamente aterrorizadora hasta que les entregan una manzana o algún otro regalo.

En Muirthemne han muerto varias personas durante el año pasado, pero el recuerdo general es para Cu Chulainn. Aunque nadie espera que vuelva esta noche, ya que él no ha recorrido el mismo camino que el común de los mortales: el dios Lug, su padre espiritual, se lo llevó consigo como premio a su corta pero intensa vida llena de actos valerosos.

Entramos en el salón comunitario del fuerte, iluminado esta noche, al igual que el interior de las casas, por lámparas puestas en el interior de calabazas y viejos cráneos. En las paredes hay símbolos en forma de trískeles y nudos; también algunas armas.

Cathbad es el centro de atención. Ya es muy mayor, pero conserva el porte de autoridad y sabiduría de los grandes druidas. Se rumorea que es el auténtico padre del rey Conchobar, aunque este sólo lleva el apellido de su madre (mac Nessa), que fue esposa de Fergus, el anterior monarca de Ulad. Con su lenguaje solemne, habla de la Diosa, cuyo aspecto va cambiando a lo largo del año, al igual que la naturaleza y los sentimientos de la gente, mostrándose en Samahin como una vieja decrépita pero sabia. Después despliega su gran memoria evocando las imágenes con que asocia la secuencia de acontecimientos. Su mirada parece estar contemplando otros tiempos y otros mundos cuando la voz, esa voz de la que es imposible abstraerse, comienza a declamar los nombres de las genealogías de Sualtan y Dechtera. Diecisiete generaciones de cada uno, alrededor de quinientos años, que mantienen la llama de la existencia por el simple hecho de ser recordados por druidas y bardos.

En un extremo del salón, una mujer llora pensando en su hijo. No ha muerto de manera física pero sí socialmente. Tras cometer un crimen huyó del poblado, convirtiéndose en un *dibheargaigh* o forajido al que no ampara ninguna ley, ni divina ni humana. La madre se lamenta, preguntándose una y otra vez donde estará su hijo y cómo lo estará pasando. Su llanto no es sólo por el frío o el hambre que puedan estar acuciándolo, sino por su desvalimiento frente a los posibles seres

malignos que esa noche camparán a sus anchas por la tierra. Cualquier cosa se puede esperar, y tal vez la peor no sea la muerte.

No es el único forajido; realmente este tipo de gente es un auténtico problema para el rey Conchobar, que no para de recibir quejas de viajeros asaltados por los caminos o de mujeres violadas en los campos. Y todos le acusan a él. Al fin y al cabo es el rey y un rey debe extender la protección que le otorga la Diosa; y, si deja de responder a las expectativas, la legitimación divina quedaba anulada, permaneciendo el rey enfermo, lo que era equivalente a tener una tierra sin cosechas (la figura del Rey Pescador del ciclo artúrico es bien representativa).

Para resolver ese problema de seguridad se ha creado la Rama Roja *(Craebh Ruadh),* buenos guerreros que, además de servir como guardia personal de Conchobar, ocupan su vida en la defensa de los demás. Cuando llega el invierno, de forma similar a las aves migratorias, se repliegan al calor de su cuartel en Emain, junto a su rey. Pero algunos de ellos han sido invitados por Sualtan a su fiesta.

Algunos muestran con todo el orgullo de que son capaces su colección de cabezas cortadas por ellos mismos, sin ahorrarse detalles de cómo las consiguieron. La mayoría son hermosos cráneos, bien limpios y pulidos, pero también hay cabezas más recientes, momificadas con un carísimo aceite de cedro que consiguen ciertos mercaderes provenientes de algún lugar lejano del mundo, y sujetas por una cabellera que no ha parado de crecer.

No son unas cabezas cualesquiera. Todas ellas pertenecieron a grandes guerreros, a los que le llegó su hora. La cabeza cortada inmediatamente, antes de que pueda salir el espíritu que está alojado en ella, es un objeto de gran valor material (se pueden pagar cantidades enormes por las de guerreros de gran prestigio), pero sobre todo espiritual, ya que la fuerza y el coraje del buen guerrero caído pasa a quien ahora la posee. Ese espíritu también está obligado, por las leyes de los dioses, a protegerlo.

De vez en cuando, los druidas reciben cabezas de alguien que necesita hacer una buena acción para redimirse de algún mal mayor. A ellos corresponde liberar a ese espíritu, agujereando el cráneo.

Alguien cuenta una historia que a los guerreros les gusta recordar:

> En un banquete de Emain, Cet reclama para sí el derecho de cortar el primer trozo de carne por ser el mejor de todos los presentes. Entonces se levanta Connall, que no está dispuesto a perder su puesto. Cet se retira, pero dice que allí debería estar su amigo Aulan, frente al cual

Connall no tendría nada que hacer. Y Connall lo corrige: Aulan está presente; su cabeza, aun chorreante de sangre, cuelga de su cinto.

El druida Cathbad se aleja del barullo y sube a la torre de vigilancia que hay junto a la puerta del fuerte. Desde allí contempla un trozo del cielo nocturno a través de un claro que se ha abierto entre las nubes. Sus ojos no pueden ver todo lo bien que le gustaría, pero mira hacia donde deberían estar las Pléyades y se le escapa un suspiro recordando todas las historias que sobre esas enigmáticas estrellas ha estado escuchando desde niño. Ha oído decir que los filósofos griegos dividieron el año en cuatro estaciones según la posición de este grupo de estrellas en relación con el sol. Una de las obsesiones que le ha acompañado toda la vida ha sido desentrañar su misterio, pero ni las enseñanzas de sus maestros ni sus meditaciones han podido saciar la sed. Musita una oración para Tlachtga, la hija de Mog Ruith (antiquísimos druidas deificados), aquella que proporciona las revelaciones, por si esta vez está por la labor de concederle la gracia.

Pero sigamos con la fiesta. Esta noche no es la más adecuada para darse una vuelta por el exterior. Además de que no todos los seres que «cruzan la puerta» llegan con buenas intenciones, también están los habitantes del *sidhe*, la tierra de las hadas, que pueden invitar a un humano a visitar su mundo maravilloso. Corren infinidad de historias sobre gente que cruzó el umbral y ya no se supo más de ellos, aunque también los hubo que tras unos pocos días de estancia y de perpetua felicidad sintieron la nostalgia de su mundo imperfecto pero lleno de las más variadas sensaciones, y se empeñaron en regresar. Nadie se lo impidió, aunque a todos dieron el mismo aviso: no pises la tierra.

Interiores de un *rath* o fuerte irlandés de la Edad de Hierro. Celtic Heritage, Wexford, Irlanda.

Pero el ansia por ver de nuevo a los suyos les hacía olvidar la advertencia y, en cuanto ponían en pie en el suelo, el cuerpo recuperaba todo el tiempo que había transcurrido en el mundo de los hombres: muchos años, incluso siglos. No eran capaces de reconocer a nadie, aunque tal vez alguien sí recordase la historia de aquel que un día entró en el *sidhe* y ya no se supo más de él. En esos momentos, el dolor por lo que se ha perdido, tanto en un mundo como en el otro, es atroz. La muerte no tarda mucho en llegar y el cuerpo se desmorona bajo el peso del tiempo.

De igual modo, los seres del *sidhe* a veces sienten ganas de vivir una temporada como humanos. Eso supone perder casi todos sus poderes y habilidades sobrenaturales. Suelen ser mujeres *(ban-sidhe)* y el amor por un hombre suele ser el factor determinante, lo que hace suponer que en su mundo este tipo de sentimientos interpersonales no existía. Y no importa que la nueva condición lleve consigo otros factores desconocidos aunque no tan deseables, como el sufrimiento, el dolor o la enfermedad.

Podría decirse que esto era una especie de vacaciones en el mundo de las sensaciones. Terminado el período, regresarían a su mundo, en el que apenas han pasado unos minutos y tal vez nadie les haya echado de menos.

Imbolc en la herrería de Cullan: fiesta de Brigit, 1 de febrero

Seguimos en las proximidades de Emain, pero esta vez nos dirigimos a la herrería de Cullan.

El herrero es extremadamente viejo para la media de vida considerada normal; y la fuerza y el pulso que le hicieron célebre en su profesión ya no le acompañan. Pero a él se deben las buenas armas que portan Conchobar o los caballeros de la Rama Roja. Y eso por no hablar de la formación de Cu Chulainn durante aquel período en que el niño se comprometió a hacer de perro guardián para él, poniéndose al servicio del herrero ocupando el lugar del perro al que había matado cuando llegó tarde a una fiesta y le atacó. Fue entonces cuando aquel Setanta pasó a llamarse Cu Chulainn, el Perro de Cullan.

Eso forma parte de la ética de este pueblo. Alguien puede llegar a la servidumbre voluntaria por haber roto un acuerdo, faltado a la palabra dada, no haber podido pagar una deuda o causar una gran pérdida. Estas causas suponen un desequilibrio y una manera de reparar la falta es ponerse al servicio de esa persona durante un determinado período de tiempo (ese tipo de compensaciones temporales por los daños causados, tan importantes dentro del sentido del honor en el mundo celta, algunos cronistas extranjeros, que describieron lo que veían sin comprenderlo, lo confundieron con la esclavitud. Aunque esta también existía).

Cullan es consciente de que ya no verá otro invierno y quiere aprovechar la oportunidad para despedirse a lo grande. Por eso ha invitado a todos aquellos que han supuesto algo importante en su vida; incluso hay algún que otro «enemigo» entre los invitados, gracias a los cuales tuvo la necesidad de espabilarse o de cambiar su forma de actuar en algún momento de su trayectoria, lo cual, a la larga, fue bueno para él y los suyos. Con algunos invitados intercambia un signo hecho con las manos; es un saludo exclusivo de los herreros, apenas perceptible para los demás, que les hace sentirse hermanados por su oficio.

La herrería está dentro de todo un *caher* o fortaleza de piedra, al lado de un río, aunque la muralla pétrea es más bien una demarcación territorial, ya que prácticamente nunca se cierra la puerta. El pequeño poblado interior, tomado en su conjunto (vivienda principal, herrería, establo, vivienda de los sirvientes), es casi un fuerte en sí mismo. Gruesas rocas, similares a las de los megalitos, forman los cimientos, adaptándose

a las irregularidades del terreno, de manera que, según de donde se llegue, sólo el humo mostrará su posición. Gran parte de la vivienda está dentro de la tierra y, cuando se cierra el grueso portón de roble reforzado con piezas de hierro, sólo sería posible atacarla cavando un túnel. Por las noches o cuando se celebra alguna fiesta, esa puerta permanece cerrada y sólo los perros, los famosos perros de Culain, tienen permiso para estar detrás de la muralla. Y pobre del que ose pasar… a no ser que sea alguien como Cu Chulainn.

Los herreros que trabajan bajo la supervisión de Cullan, con los torsos enrojecidos y sudorosos, dejan sus herramientas mientras recitan una corta oración de agradecimiento a Brigit, su diosa protectora. Al contrario que los campesinos o los guerreros, para ellos no hay temporada de descanso. Larga es la fama de los productos que salen de aquella herrería y reciben encargos de toda Irlanda.

Bajan por unos escalones de piedras muy gastadas por el uso de siglos; iluminándose con una antorcha recorren un pequeño laberinto, en el que tienen que sortear las retorcidas raíces del viejo roble que puede verse al otro lado del río, hasta que la luz se refleja en la cabeza de una criatura del inframundo. Es una antigua obra de bronce que ya se encontraba en aquel lugar cuando los antepasados Cullan decidieron, siguiendo un sueño profético, instalar allí la herrería, en la intersección de las aguas de ambos mundos.

Por la metálica boca de la criatura sale continuamente un buen chorro de agua termal. Este es uno de los grandes secretos de Cullan, ya que a esta agua especial deben tanto el buen temple de sus armas como la salud y longevidad de su familia. Otro regalo de Brigit, que esta vez él sólo comparte con los de su clan. Como este es bastante extenso, la visita a la herrería se ha convertido casi en una peregrinación, que a ojos externos no es sino una vieja costumbre familiar unida a la prosperidad y generosidad propia de Cullan; algunos incluso lo llegan a comparar con Dagda, el buen dios y padre de dioses, de cuyo caldero de hospitalidad nadie se retiraba insatisfecho.

Todos se desprenden de sus petos de cuero y van pasando bajo el chorro para limpiar la suciedad que les cubre siguiendo un preciso orden jerárquico, al modo de los guerreros. Después se sientan dentro del depósito de agua con forma circular, al que llaman el Caldero, y el viejo Cullan recita una oración de versos incomprensibles. Todos dan por

sentado que son palabras de poder, en las que resuenan ancestrales conjuros; puede que en su tiempo lo fuesen, pero ahora sólo sirven para medir el tiempo en que han de permanecer dentro del agua para que la energía que esta aporta no se vuelva peligrosa. Es algo similar a las oraciones para medir el temple de las armas y las herramientas, aunque todos jurarán que la magia está involucrada y que los espíritus de Diancetch y Goibniu, el médico y el herrero de los Tuatha Dé Danann, están presentes en aquel lugar.

Fuera, cae la nieve; lo cual alegra especialmente a los niños, que juegan a tirarse bolas o a construir su particular visión de los seres del *sidhe* o de los animales totémicos de sus tribus. Y cuando toman sus ligeras armas de madera y se enzarzan en sus juegos de guerra ninguno de ellos se imagina otras aventuras que las de su héroe, Cu Chulainn.

Los invitados van llegando y lo primero que hacen es ir a ver a los corderos que acaban de nacer. Es la tradición de ese día. Nadie escatima alabanzas ni elogios. Casi puede decirse que ellos son los protagonistas de la fiesta que está a punto de iniciarse.

El atardecer se ha presentado muy frío y todos se arrebujan bajo el manto y dan pataditas en el suelo. El cielo, completamente cubierto de espesas nubes, impide ver la puesta de sol, así que es Breac, uno de los muchos hijos de Cullan, que está recibiendo preparación en la escuela druídica de Bangor, a quien se le concede el honor de dictaminar el momento justo en que debe comenzar el Imbolc, fiesta con la que también se inicia el «mes del lobo».

Breac enciende la gran hoguera mientras dice:

> El período de introspección que comenzó en Samhain, ha dado sus frutos, se han diluido poco a poco los problemas y las obsesiones que se han ido cargando en nuestras almas y que llegan a pesar tanto como para impedir disfrutar la vida. Esta es una fiesta del comienzo y de la inocencia. Es el retorno de la luz a la vida, tanto física como espiritual, a pesar de que el duro invierno aun nos mantendrá un poco apagados. Honremos a la Diosa disfrutando todo cuanto seamos capaces.

MUJERES CELTAS

La mujer celta contaba con una situación y unos derechos impensables en sus contemporáneas del mundo llamado civilizado,

las griegas y las romanas. Hubo en el mundo celta reinas, guerreras, embajadoras, druidesas; podían heredar, participar en la vida social, controlar sus propiedades o pedir el divorcio. Las tumbas de las llamadas princesas de Vix o Reinham muestran una forma de enterramiento que normalmente estaba destinada a los reyes o grandes guerreros.

De esas mujeres no sabemos su nombre, pero han pasado a la historia otras como Maeve, Aoife, Boudicca, Eponina, Cartimandua y Onomaris, que tuvieron su continuidad en el celtismo cristianizado con Brígida. En uno y otro caso llegaron a escandalizar a Roma, tanto a la clásica como a la católica, que no veía con buenos ojos el poder de aquellas mujeres.

La declaración de una esclava gala a su ama romana indica que las mujeres de la Galia elegían con quien querían casarse, tras conocer en todos los aspectos a todos los jóvenes candidatos. Otros textos citan la costumbre de que la mujer compartiese lecho con los hermanos del marido o con los invitados.

Los cronistas romanos destacaron, entre otras cosas, la fecundidad de las mujeres celtas. Justamente eso era algo que se tomaban tan en serio como para dedicar rituales especiales, sobre todo relacionados con piedras a las que se atribuían propiedades que facilitarían el embarazo. Algunos citan también la tolerancia de los celtas hacia sus esposas, que pueden mantener relaciones con quien les venga en gana.

Cuando algunos celtas britanos fueron llevados a Roma como cautivos, durante el reinado del Emperador Claudio, ellos automáticamente asumieron que su esposa, la joven Agripina, era la dirigente del país. Así, ignorando al emperador, le ofrecieron su sumisión a ella.

Da la impresión de que esta sociedad guardaba cierto reflejo de esos tiempos pretéritos que aparecen en tantas mitologías en las que el matriarcado era la forma natural de existencia. Pero no nos engañemos, la sociedad donde la casta guerrera está por encima de las demás no puede considerarse matriarcal; aunque, eso sí, se concedía a la mujer un papel muy superior al de otros pueblos contemporáneos.

Los pequeños, con ojos como platos, escuchan las historias contadas una y otra vez por las tierras de Irlanda, aunque para la mayoría de ellos esta es la primera vez que lo hacen de la boca de alguien a quien ya consideran un druida. Breac les habla de ciudades sumergidas, de la llegada de los milesianos a Irlanda o de aquel que decidió ir a encontrar el centro del mundo y cuando llegó a la vejez comprendió que ese centro estaba donde cada cual tuviese puestos sus pies.

Hace como que ya ha terminado, pero ante la insistencia de su joven público, cuenta la historia de cómo un hada castigó a ciertos niños que habían tirado piedras sobre un túmulo del antiguo pueblo, convirtiéndolos en cerdos durante todo un año. Con un «¿os gustaría que algo así os pasara a vosotros?», termina definitivamente su función. Desde pequeños deben aprender que los seres feéricos (*feadh-ree*) no deben ser molestados bajo ninguna circunstancia.

Narraciones, poemas, canciones, trabalenguas, todo sirve para transmitir la historia y el conocimiento. Todo menos la letra escrita, un gran tabú. Las palabras eran un elemento vivo, cualidad que los druidas no concedían a las letras.

Estamos en medio del invierno y en los almacenes y corrales se notan los huecos. Aun así, para esta fiesta se ha guardado lo suficiente para que nadie pueda quejarse de haber pasado hambre o sed. El comportamiento en la mesa no es lo que hoy en día se considera correcto: comen con las manos, no se limpian la grasa de la boca, eructan continuamente o tiran huesos al suelo (a veces, a quienes están al otro lado de la mesa). La *cuirm* (cerveza), bebida en cuernos o en vasos de barro o de madera, se derrama tanto por sus pechos como por sus bocas y el suelo acaba convertido en una pegajosa charca donde muchos resbalan, lo cual es celebrado con grandes carcajadas. Las mujeres, con las mejillas maquilladas y las uñas pintadas para la fiesta, no muestran el menor recato. Alegres canciones coreadas por todos se suceden con comentarios jocosos donde se mezclan las puyas y las obscenidades.

Después, los hombres fanfarronean sobre hazañas reales o medio inventadas. Algunos jóvenes juegan al *brandubh* (cuervo negro) sobre un tablero que representa a Irlanda. Una mujer canta una tonada sobre las distintas clases de vientos que soplarán durante aquel mes. Otra, algo apartada del grupo, canturrea una nana en la que enumera los distintos pájaros y como se van a dormir a sus nidos. Su hijo ha recibido esa misma mañana la *baistead geinntlidhe* o primera protección (algo equivalente al bautismo) y se ha plantado su árbol. Lo contempla pensando en que, antes de lo que ella quisiera, tendrá que irse al poblado donde vive su hermano para recibir su educación. Pero en su caso, no tendrá que pagar la vaca y la plata que estipula la ley (por cierto que las niñas salen más caras, pues necesitan más atenciones), ya que ellos, a cambio, recibirán a otro niño del *rath* donde vive su hermano.

Los niños podían ser criados por familias amigas, que los trataban como a sus propios hijos hasta que llegaban a los diecisiete años *(aimsir togu* o mayoría de edad); este período estaba dividido en tres partes, relacionadas con su nivel de responsabilidad y los castigos que podían recibir: antes de los siete años podían ser golpeados (sólo se salvaban los hijos de reyes) tras tres avisos (tal vez de ahí venga lo de «te cuento hasta tres» como amenaza), aunque debía hacerse de manera que no quedasen marcas. Entre los siete y los doce, el castigo se transformaba en privación de la comida. A partir de entonces, el joven pasaba a pagar un compensación por lo que hubiera hecho, según las correspondientes leyes.

La mujer interrumpe su canto para saludar a alguien a quien todos respetan especialmente. Se trata de Biann, del hospital-escuela de Tonregam, una mujer médico que ha logrado salvar la vida a innumerables madres tras practicarles la cesárea; también ha curado a un rey de un tumor realizando trepanaciones en su cráneo, y no sólo no murió sino que, según decía él mismo, aquello incrementó su inteligencia. En su bolsa de cuero guarda hierbas curativas y piedras sanadoras, además de tener siempre presente la situación de los astros, ya que estos determinarán muchas veces el tipo de tratamiento a aplicar. Le acompañan los cuatro alumnos que cada médico debe mantener y a los que enseña, junto a otros, en el hospital que dirige.

Cabañas irlandesas de la Edad del Hierro. Celtic Heritage, Wexford, Irlanda.

Las leyes irlandesas recogen la ayuda que los enfermos de cualquier estrato social, y sus familias, deben recibir; los pagos que debe hacer una persona que hiere a otra y que deba ser internada; o los de un patrón con su obrero en similares circunstancias.

Algunos jóvenes comienzan una pelea coreada por los demás. Es violenta y al mismo tiempo alegre, hecha por el placer de hacerla. La sangre y los moratones no impiden a los contendientes compartir después la cerveza. La fiesta acaba con cánticos en honor a la Diosa, en los que se le pide que no olvide golpear la tierra con su vara blanca para ir despertándola del letargo. También hay canciones referidas a los manantiales, la mayoría de los cuales están bajo su protección.

Beltane en Tara: fiesta de Bel, 1 de mayo

Salimos de la provincia de Ulad para dirigirnos hacia Tara, lugar considerado como el corazón de Irlanda. Aquí está la residencia del Gran Rey (el nombre completo de este lugar era *Tamhair-na-Riy*, 'Tara de los Reyes') Conaire Mór, elegido entre los monarcas provinciales, a los que intenta gobernar desde la llamada «quinta provincia».

También hay en este lugar una importante escuela llamada *Mur Ollamh*, la Casa de los Sabios, donde acuden jóvenes de toda la isla a recibir formación por parte de bardos y druidas, y un hospital llamado la Casa de los Pesares, donde se atiende a enfermos y heridos.

El tiempo ha mejorado ostensiblemente. La naturaleza está en todo su esplendor, demostrando que la «isla esmeralda» merece este apelativo. El ganado pasta en los prados y los campesinos se ocupan de sus cultivos. Las fachadas de las casas se limpian y encalan, los techos se renuevan. Las mujeres lavan las ropas en el río. Los caminos se llenan de mercaderes, peregrinos y mensajeros.

Pero la víspera de este día hay en el aire una vibración especial que parece anunciar lo que vendrá después: la fiesta dedicada a Bel, también llamado Beli, Beul, Belenos; en todos los casos, el luminoso, dios solar y sanador.

Los nobles de las cuatro provincias van llegando con sus séquitos, pero también campesinos que hacen un largo camino, casi una peregrinación, para ver el esplendor de tal celebración nada menos que junto al Gran Rey, sus consejeros y guerreros, todos vestidos especialmente para la ocasión, y de algunos de los más prestigiosos druidas y bardos. Aunque no faltan los que quieren tocar con sus propias manos la piedra *Lia Fail*, que reconoce la legitimidad de un rey, por si acaso. Algunos incluso han llevado consigo a sus vacas, adornadas con flores y ramas, para que un druida se las bendiga con el agua del manantial sagrado.

El sol comienza a esconderse tras la línea del horizonte, todos los fuegos de Irlanda se apagan y nadie podrá encender uno hasta que lo haya hecho el de Tara. Graves penas hay dictaminadas para quien quiebre esta norma (pasará mucho tiempo para que llegue a Irlanda el primero que lo hizo: san Patricio, justamente en una colina cercana a Tara, y sólo una especie de oración que le proporcionó la invisibilidad le libró de la muerte por parte de los soldados que contra él mandaron el rey Loegaire y su druida Dubhtach).

Una gran multitud se agolpa en un amplio círculo. A un toque de trompa dejan abierto un pasillo por donde entran las personalidades que protagonizan la ceremonia. Hay muchos invitados. Todos los presentes saben interpretar los signos externos, que suponen una especie de ficha personal: colores y adornos identificativos de tribu y clan, pero también de clase social, jerarquía, estado civil, cualidades guerreras demostradas y posiblemente un montón de cosas más que ellos consideraban útiles.

Hay pocos druidas en esta celebración porque la mayoría de ellos tienen la suya propia en la colina de Uisnech, «el ombligo de Irlanda», donde se cree que ardió el primer fuego sagrado de la isla durante nueve

años seguidos, cuando llegaron los legendarios nemedianos con su druida Mide. Nadie que no sea druida puede asistir a su fiesta y ellos nada cuentan sobre ella, pero hay quien dice que llegan a «bañarse en el fuego».

Aunque cada tres años tienen otra reunión, el *Feis Temhrach*, justamente en Tara, para revisar las leyes y hacer un repaso de los juicios celebrados hasta entonces; entre otras cosas, les sirve para establecer los *fasach* o precedentes que refuercen las decisiones tomadas (en la Galia, tal vez hiciesen algo similar en las reuniones periódicas en el bosque sagrado de los Carnutos, en la actual Chartres). Esta reunión también puede incluir el castigo de los *brehons* que hayan emitido sentencias incorrectas o se hayan dejado llevar por el partidismo.

Llegan dos personajes muy especiales: Morann, el *ollamh fodhla* o el druida jefe, y Athairne, el *ard ollamh* o jefe de los bardos. Este último –del que se dice que es un experto en *rosc*, poesía mágica con la que consigue materializar cosas mientras las pronuncia–, destaca especialmente por su *tuige* (capa de seis colores adornada con plumas de aves) y una *creab ciuil* (rama de oro con unas campanillas colgando), mientras que el druida sólo rompe la imagen de austeridad con una corona de hojas de roble. Sobre este recae el honor de prender las dos grandes hogueras, donde se han repartido nueve clases distintas de leña que han traído nueve hombres. Y con este fuego se da comienzo a la mitad luminosa del año. Vigías situados en lo alto de las colinas irán prendiendo las suyas que servirán de aviso, expandiendo la noticia por todos los rincones de la isla.

Tambores, flautas y gaitas hacen vibrar el aire, mientras el ganado es conducido entremedias de las dos hogueras. Después lo hacen las personas. Algunos padres incluso pondrán a sus bebés en manos de un druida para que este lo pase durante unos instantes sobre las llamas, en una especie de baño de fuego purificador. Para unos y otros, todo cuanto de negativo estaba pegado al cuerpo o al espíritu queda atrapado entre los fuegos de Bel.

Un *filidh* ha sacrificado un toro blanco y le extrae las entrañas; tras observarlas cuidadosamente comienza a hacer predicciones sobre los temas que le consultan. Después, con esas mismas entrañas en las manos, varios hombres y mujeres caminan lentamente sobre las brasas de madera de roble que se han preparado para este ritual. Es una especie de ordalía voluntaria con la que estas personas muestran estar en armonía con los dioses y la naturaleza. Reciben al mismo tiempo la bendición del *ollamh*

fodhla y la aclamación de los presentes, incluido el rey, al que le gusta tener en su entorno a gente capaz de pasar esta prueba (siglos más tarde, esta ceremonia sería forzosa para quienes quisieran probar su inocencia).

Cada celebración es algo parecido a un nuevo comienzo, pero el Beltane es especial. Es tiempo de creatividad, de llevar adelante los proyectos planificados en los meses previos. Hay en el aire una especial ilusión y una esperanza renovada: la vida puede mejorar.

Varios bardos, acompañados por sus arpas, entonan genealogías reales o cantos que rememoran a los grandes héroes; pero los que más público atraen son aquellos que se decantan por unas canciones especiales para una noche como esta, cargadas con frases de doble sentido. Porque, si bien todas estas fiestas son desinhibidas, esta lo es más. Las hormonas y el instinto de supervivencia corren paralelos en la «parte joven» del año, con la tierna Diosa deseosa de nuevas experiencias.

Los barriles de cerveza se van vaciando mientras se desarrollan las danzas en torno a un adornado poste. La «doncella florida» desliza un anillo de flores por la piedra (fálica) *Lia Fail*; también ponen flores sobre la piedra tallada con la grotesca forma de una *sheela-na-gig* que aleja a los malos espíritus mostrándoles su vagina extremadamente abierta. Muchas parejas se alejan de las fogatas y se pierden en la oscuridad de la noche. Los jóvenes que han pasado los correspondientes rituales pueden tener sus primeras relaciones sexuales. Nueve meses más tarde, en torno a la fiesta de Imbolc, se producirán muchos nacimientos: son los hijos de Bel, portadores de buena suerte. Quien sea el padre físico carecerá de importancia.

La colina de Tara tal como puede visitarse actualmente. Ahí estuvo la residencia del Gran Rey y fue considerada la quinta provincia de Irlanda.

Pero no se van muy lejos, porque esa noche las puertas de los mundos se abren y tienen otros participantes que no deben ser molestados. Se cuenta la historia de unos niños que se quedaron hasta muy tarde sobre la colina viendo las antorchas que eran llevadas por los campos cultivados. Entonces se les apareció la diosa Aine pidiéndoles que se marcharan ya a sus casas, porque a esas horas «la colina era para ellos». Para que comprendieran el completo significado de esa expresión, les hizo mirar a través de un anillo, y vieron que la colina estaba llena de «gente invisible».

Poco a poco, las hogueras se van apagando. Mientras los druidas recogen las cenizas, a las que se les atribuyen propiedades mágicas, comentan que las Pléyades finalizan su ciclo semestral por los cielos nocturnos. Se despiden de ellas hasta el próximo Samhain.

Lughnasadh en Tailtin: fiesta de Lugh, 1 de agosto

La fiesta de Lug, el dios celta con el culto más extendido por toda Europa. Nos dirigimos a Tailtin, nombre que denomina tanto a este lugar como a la mujer que en ella habitó y a quien le fue encargada la educación de Lug, cuando era uno de los Tuatha Dé Danann (retomaremos la historia de este antiguo pueblo en otro capítulo).

Este fue un lugar elegido por ella. Abrió un claro en un bosque, donde sembró el primer cereal de Irlanda, por lo que esta es la fiesta de la cosecha, que garantiza la supervivencia hasta el siguiente año.

Bajo un sol que dibuja arcos iris intermitentes sobre una fina lluvia, podemos ver tiendas multicolores, con los dibujos y los estandartes que representan a familias y tribus, que dan el toque de color entre la variada gama de tonos del verde natural de este lugar. Una visita obligada es el túmulo alargado que señala el lugar donde fue enterrada Tailtin, donde dejan flores y piedras llevadas allí desde sus lugares de origen. Se preparan calderos y espitas y pronto el olor a diversas comidas inundará el aire. Aunque lo primero de todo será hacer y compartir con los demás el *lammas*, el primer pan hecho con la harina del primer grano recolectado. Con una pequeña oración musitada por cada uno se agradece por igual a Lug y a Taltiu ese pan que representa la continuidad de la vida.

Los bardos itinerantes compiten entre sí haciendo alarde de sus habilidades, hasta el punto de que la gente ya no puede llegar a entender su lenguaje enrevesado y terminan entregándose a sus cantos y bailes de siempre en torno a las hogueras. Todas las fiestas los tienen, pero los de Lugnasad llevan algo especial. La energía de la Diosa se irradia entre las personas con una especial dulzura. Cuando los fuegos acaban consumiéndose bajo la luna llena, la gente (algunos vestidos solamente con ramas y hojas) se retira; unos a descansar; otros a internarse en el bosque.

A la mañana siguiente podemos ver dos espacios especialmente acotados. Uno es una explanada donde tendrán lugar las carreras de caballos, que, además del jolgorio, proporcionan ganancias y pérdidas a través de las apuestas. Todo esto irá acompañado de gritos de ánimo, amenazas y alguna que otra pelea. Pero la sangre no correrá, ya que las armas están prohibidas. Ese día tampoco habrá robo de ganado, que viene a ser el entretenimiento más frecuente entre tribus y clanes. Las puntillosas leyes irlandesas son muy complacientes con este «deporte». Al fin y al cabo, una partida de jóvenes que salgan a robar tal vez esté recuperando lo que antes le han robado a ellos. Y, ya se sabe, quien roba a un ladrón…

El otro centro de atención es la loma de Tinscra, donde tendrán lugar los llamados matrimonios *tailteanos*. Hacia allá se encaminan bastantes parejas y, según van llegando ante una roca horadada, se toman de la mano y se comprometen ante un druida a permanecer unidos durante un año y un día. Los bardos recitan y cantan temas especiales para esa ocasión. Se come y se bebe en abundancia y la música no parará de sonar hasta altas horas.

Al día siguiente continúan las carreras de caballos y las apuestas. Pero en la otra zona el ritual es distinto. Ahora llegan las parejas que el año anterior se comprometieron en este mismo lugar. Es el momento de decidir si finalmente la unión sigue o cada uno toma su camino. No es necesario dar explicaciones ni dramatizar errores propios o ajenos, simplemente cada uno se pone en un extremo de una especie de pasillo; entonces, se acercan o se alejan según quieran mantener o terminar la relación. El druida dará por buena la decisión tomada.

Existían diez tipos distintos de matrimonio que reconocían las leyes irlandesas, entre ellos el que proponía el rapto como último recurso cuando los padres de la novia rechazaban la unión. La subsiguiente boda y la compensación a pagar dependían del consentimiento o no de la novia en tal rapto. Recreación de una boda celta en el festival Cita con la Historia, de As Pontes de García Rodríguez, Galicia.

Este tipo de bodas eran excepcionales, dentro de una vida social tan regularizada como la irlandesa. Lo normal era seguir los cauces sujetos a la tradición, donde los padres deciden con quien se casarán sus hijos y qué dote han de pagar por ello. Porque una *lanammus* (boda) era el resultado de un contrato en el que intervenían infinidad de conceptos económicos y financieros, como la *coibche*, dote que el marido paga a la familia de la novia y a ella misma durante veintiún años; el *tinscra* o «precio de la novia» si pertenece a otra tribu, en forma de joyas o utensilios metálicos; los *tinol*, regalos de amigos en forma de cabezas de ganado que se reparten la novia y su padre. No se valoraba especialmente la virginidad. En cualquier caso, la mujer no pertenecía a su marido, era dueña de sus propiedades y mantenía sus derechos sobre los bienes comunes del matrimonio.

También existía la figura de la concubina (*dormuine*) y casos de poligamia, poliandria y divorcio, pero no se admitía el aborto, habiendo fuertes penalizaciones para la mujer que lo provocase, incluso si se negaba

a comer cuando estaba embarazada. Respecto al divorcio, se reconocía en los siguientes casos: enfermedad incurable, infertilidad, locura o peregrinaje. Las mujeres tenían algunas opciones propias: cuando el marido era excesivamente obeso, le negaba las relaciones sexuales, hacía contra ella un conjuro, o sacaba a relucir «secretos de alcoba» ante los demás para agraviarla. Las leyes contemplaban el complicado protocolo para determinar qué propiedades se quedaba cada cónyuge según el motivo y el originador del divorcio.

No todas las familias tienen suficiente dinero para hacer una boda según las estrictas normas sociales. Por eso, las *tailteanas* son tan concurridas y apreciadas. Además permiten a los novios conocerse mutuamente, antes del compromiso definitivo, durante un año completo, lo cual evita llevarse sorpresas desagradables. Seguramente muchos lamentan que sólo se celebren una vez al año.

La antigua Tailtin, transformada después en la actual Teltown, cerca de Tara y de Brú na Bóinne (Newgrange), fue famosa por la feria medieval que sustituyó al Lugnasad celta. Esa reunión recibió el nombre gaélico de *Oenach Tailten,* y en ella, hasta el siglo XVIII, continuaron celebrándose los matrimonios *tailteanos* o de prueba, tal como en los antiguos tiempos.

Una risotada llama nuestra atención. Un grupo de mujeres mayores están chismorreando y parece que se lo pasan en grande. Hablan sobre los últimos rumores relativos a los incestos, sobre todo los relacionados con los reyes, como ocurre con Conchobar, del que se cuenta que una borrachera le llevó a la cama de su madre, que no debía estar en mejores

condiciones que él. Y de cómo los niños nacidos de este tipo de relación entre los monarcas no son bien recibidos, como si fueran portadores de alguna maldición, tal como le ocurrió al hijo que el rey Aengus tuvo con su hija, que fue puesto en un bote y dejado a la deriva en el mar. O aquel otro que el rey Lugaidh tuvo con su hermana, que fue quemado vivo nada más nacer, siendo sus cenizas esparcidas por un río. Toda esta truculencia contrasta con las leyes aplicables a la gente normal, en las que cualquier niño, nacido en las circunstancias que sean, está reconocido, sin que exista la condición de ilegítimo.

En otros lugares de Irlanda, además de las fiestas tradicionales de este día, también tendrán, si ha lugar, un antiguo ritual para los nuevos reyes en los que el candidato tendrá que unirse carnalmente a una yegua blanca simulando ser un semental. La yegua después será sacrificada y troceada; y su carne echada a un gran caldero, donde también entraba el rey, que tras pasar algún tiempo en remojo, deberá comer un trozo de aquella carne y beber un poco de aquel caldo. (Rituales similares a este continuaron en Irlanda hasta el siglo XII, según testimonio del historiador galés Giraldus Cambrensis).

¡QUÉ DURO ES SER REY!

En Irlanda había unos doscientos reyes divididos en cuatro categorías: *rí tuaithe*, rey de tribu, *ruirí*, rey de una región, *rí ruirech*, rey de un provincia y *Ard Rí*, rey del país. No era normal que ninguno muriese de viejo. Según el *Libro de los Derechos*, repartían su tiempo de la siguiente manera: los lunes los dedicaban a los negocios, los martes a jugar al ajedrez, los miércoles a la caza, los jueves al amor, los viernes a las carreras de caballos, los sábados a los juicios y los domingos a beber cerveza. En caso de que un rey se viese involucrado en algún asunto legal, para no manchar la imagen monárquica, era representado por un *aithech fortha*, un hombre de rango inferior que incluso podría sufrir la posible condena.

II

Triskel

4

La triple espiral

El triskel es la triple espiral que muestra al mismo tiempo los dos sentidos, la evolución y la involución, como un movimiento perpetuo de ida y vuelta que no tiene principio ni fin, tal como los celtas (aunque también lo usaron otros pueblos) veían conceptualmente la vida y la muerte, que no eran sino pasos intermedios del «otromundo», también llamado el lugar de la verdad o el mundo auténtico; los tres ineludiblemente interrelacionados en el continuo giro de la rueda de la vida. También es una representación de la evolución de la existencia como una serie de movimientos que se van transformando a partir del punto de origen. De igual manera, representaba la idea primaria de la existencia: creación, mantenimiento, destrucción. O las partes de una vida (infancia, madurez, vejez). Los alquimistas llamaron al triskel el «fuego secreto».

El triskel, entre otras muchas cosas, era una representación simbólica de las divinidades trinitarias que se manifestaban bajo tres aspectos distintos. Aunque este concepto ya estaba recogido en las religiones egipcia, persa, griega, romana, y posteriormente en la Trinidad cristiana. En el imaginario medieval se representaron muchas trifrontes, cabezas de tres caras, incluyendo el Baphomet templario. Para los druidas, dentro del ritual adecuado y seguramente visionándolo en tres dimensiones y en movimiento, era una imagen que facilitaba los estados meditativos ajenos al tiempo y el espacio. Para la gente normal era un elemento de protección que grababan en puertas y ventanas. Como talismán se le atribuían efectos benéficos sobre enfermedades, incluidas las espirituales.

El concepto dual de otras culturas, los celtas lo transformaron en trinitario. Siempre había un estado intermedio que no pertenecía completamente a ninguno de los extremos aunque formara parte de ambos, al que daban una especial importancia, por estar vinculado con lo sobrenatural. Entre el día y la noche estaba el crepúsculo, entre la luz y la oscuridad, la penumbra; entre el agua de la tierra y la lluvia del cielo, el rocío. De igual modo que intermedios son el sueño, el eco, la isla, el alba o la furia del guerrero, la inspiración del bardo o el trance del druida a medio camino entre la muerte y la vida. O un concepto relacionado con la reencarnación: la muerte, el olvido de las anteriores vidas y el renacimiento. Los tres lugares donde estarían los *sidhe*: al oeste, en las islas fabulosas del gran mar; en el fondo de lagos y ríos; bajo las colinas y montículos. La lista de triadas podría ser casi infinita.

En el manuscrito *Barddas*, compilado en el siglo XVI por el galés Llewellyn Sion, hay, mezclados con otros conceptos cristianos, un esquema que podría ser parte de la filosofía druídica sobre la existencia a través del Círculo del Infinito, compuesto por tres planos concéntricos por los que pasaba un ser a lo largo de su evolución. Estos estaban entre dos fuerzas complementarias: Dios, o principio de construcción, y *Cythraul*, o principio de destrucción.

El círculo más pequeño era *Awbredh* o *Abred*. El mundo terrenal, donde la vida es una lucha continua y los espíritus se reencarnan una y otra vez, incluso en animales y plantas, hasta conocerlo todo, corregir los errores y llegar a un estado de perfección tras deshacerse de todos los lastres que la condición humana arrastra consigo. Después estaba *Gwynnedh*, espacio indeterminado de espíritus libres que prosiguen su evolución para alcanzar el absoluto. Finalmente, *Kawgynt* o *Ceugant*, algo así como un cielo exclusivo para Dios.

Según este esquema, el motivo de que todos estemos ahora en el primer círculo es por un pecado de orgullo cuando estábamos en el segundo círculo y quisimos igualarnos a Dios, intentando traspasar los límites de su espacio. Quienes se limitaron a seguir las indicaciones divinas, permanecieron en el *Gwynnedh*. Pero aún pueden ir las cosas peor, ya que fuera del círculo está el *Annwn*, la condición más alejada de la vida.

LA TRIPLE MUERTE

El Hombre de Lindow, momificado de manera natural en un pantano inglés, al igual que otras víctimas encontradas en Dinamarca, presenta signos de haber sufrido la llamada triple muerte, en este caso asfixia, corte de garganta y ahogamiento. Todo esto tras haber consumido una comida ritual a base de varios tipos de cereales, que se mantuvo en sus intestinos. Eso hace pensar en un sacrificio propiciatorio para asegurar la futura cosecha. La víctima seguramente fue un voluntario que eligió tal honor para ayudar a los suyos.

En los cuerpos momificados en las turberas de Dinamarca (Hombre de Tollund y Hombre de Grauballe) se puede apreciar el carácter noble e incluso real de aquellas personas, cuyas manos no muestran signos de los duros trabajos que en su tiempo había que realizar.

El rey Diarmuid de Irlanda murió, según las crónicas cristianas, por herida de un arma, por el fuego y por ahogamiento. Lo que le hace candidato a ser considerado como un rey que tuvo que sacrificarse por su pueblo. Se supone que después de tales sacrificios, la diosa a la que se dedicaban quedaba complacida. La tribu volvía a contar con su protección.

En una versión de la historia de Merlín se dice que cuando aún era un niño profetizó a un tal Argistes que moriría ahorcado, ahogado y quemado. El hombre, tal vez intentando librarse de la profecía, prendió fuego a la casa de Merlín, pero el fuego le alcanzó y salió corriendo a un lago, al que cayó cuando una cadena se le enredó en el cuello. Otra forma de la triple muerte.

Aquellos sacrificios debían guardar relación con las ofrendas que habitualmente se realizaban a las aguas de fuentes, ríos o lagos, considerados como lugares sagrados y puertas al otro mundo, como una manera de dar las gracias por una victoria, echando las armas del enemigo, o por superar una enfermedad, haciendo lo propio con exvotos o joyas.

DIOSES Y DIOSAS

Las migraciones y los inevitables intercambios y mestizajes con infinidad de pueblos hicieron que el panteón celta tenga cientos de nombres de divinidades, aunque sin duda podrían clasificarse del mismo modo que los dioses de cualquier otro pueblo contemporáneo, dividiendo sus funciones entre la fecundidad, la guerra, el bosque, las aguas, el patrimonio, la familia…

Un rasgo común entre los pueblos celtas es que no encerraban a sus dioses en templos (no los hubo hasta la romanización), realizando los rituales y celebraciones al aire libre, en bosques o a la orilla de ríos, lagos o manantiales. En estos últimos (algunos ríos aún guardan el nombre de una diosa celta, como Sena, Danubio, Dniéper) arrojaban las armas del enemigo vencido (a veces también sus cráneos) en señal de agradecimiento. Muchos rituales se realizaban frente a un árbol y una roca que para ellos tuviesen una especial significación, normalmente por estar habitados por un espíritu ancestral con el que los druidas podían comunicarse.

En todas partes había una diosa madre, como Danu de la mitología irlandesa, aunque podía ser simplemente la Diosa, y que podía tener tres

formas o manifestaciones, como podían ser «doncella, madre y anciana» o las tres diosas de la guerra (Morrigan, Badb y Macha). También había un dios padre, como Dagda o Cernunnos, que podía tener la apariencia del «rey anual» a lo largo de las estaciones, que muere todos los años para renacer e iniciar un nuevo ciclo agrícola junto a la Diosa, que es el único elemento inmutable.

El Caldero de Gundestrup (encontrado en Dinamarca, aunque procede de la cuenca del Danubio) tiene una docena de placas de plata repujada sobre un fondo hemisférico, con imágenes en relieve que podrían interpretarse como escenas mitológicas cargadas de un simbolismo difícil de interpretar, además de los rostros de lo que se supone debían ser dioses acompañados de imágenes que deberían estar relacionadas con sus atribuciones. Tiene 69 centímetros de diámetro y 9 kilogramos de peso. Museo Nacional de Dinamarca, Copenhague.

Es razonable pensar que por toda la Céltica, además de dioses comunes, también hubo otros locales, propios de cada tribu, relacionados con el ganado, las cosechas, las tormentas, el paso del tiempo, la maternidad, la fecundidad…

En la época de romanización se hicieron estatuas antropomorfas de los dioses celtas, a los que incluso se les añadió el nombre del equivalente romano, como Mars Teutates, Minerva Belisama, Apolo Grannos, Júpiter Taranis o Sulis Minerva.

Veamos algunos de los doscientos nombres de deidades celtas que han pasado a la historia con alguna de sus cualidades conocidas:

- Alisanos (Galia): dios de piedras y rocas, menhires y dólmenes.
- Aesus (Galia): se le solía representar con un árbol, al que se le ofrecían sacrificios humanos.

- Adartia: diosa de los cultivos y los osos. Se le representaba al lado de un árbol, con unos frutos en la mano y acompañada de un oso.
- Aine (Irlanda): diosa del amor y del amanecer. Reina del *Shide*.
- Airón: dios de la muerte y del inframundo, relacionado con las aguas profundas de donde surge la vida. En España tiene más de cien toponimias. También las hay en Francia y Portugal. Puede que sea una deidad anterior, asumida por los celtas.
- Andraste (Britannia): diosa de los iceni que representaba la victoria.
- Arianrhod (Irlanda y Britannia): diosa del destino y la iniciación. Se le representaba como una araña, como símbolo de interacción entre la naturaleza y las acciones humanas. En Gales se le identificaba con la constelación Corona Borealis.
- Arduina (Galia): diosa de los bosques. Se la representaba sobre un jabalí.
- Ataecina (Celtiberia): diosa de la noche y de la muerte. Habita el inframundo, por lo que también se la relacionaba con la minería. Su animal era la cabra.
- Bel/Belenus: el brillante. Iluminación espiritual. A él estaba dedicada la fiesta de Beltane, los fuegos de Bel.
- Belatucadros (Britannia): dios de la guerra.
- Belisama (Galia): diosa del fuego.
- Boanna (Irlanda): diosa del río Boyne.
- Borvo (Galia): dios de las aguas burbujeantes (medicinales). Daría lugar al nombre de la dinastía Borbón.
- Braciaca (Galia): diosa de la cerveza.
- Brigantia: diosa de los brigantes. Llegó a ser adoptada por los romanos.
- Brigit (Irlanda): la exaltada. Hija de Dagda y diosa de los artesanos, poetas y médicos.
- Candamo (Celtiberia): dios del trueno y de la guerra. Es posible que el amuleto con forma de hacha de doble filo se llevase para propiciar su protección.
- Cernunnos: dios cornudo de la vida y de la muerte (regeneración). Guardián de la puerta al otro mundo. Señor de los bosques.
- Cerridwen (Britannia): diosa de las cosechas y la profecía. La que abre los caminos. Ayuda al iniciado. También al difunto para pasar a

otro plano.

- Cocidius (Britannia): dios de la guerra y de la caza.
- Coventina (Britannia): diosa de las aguas.
- Dagda: era el druida de los dioses y el dios de los druidas. Los irlandeses le llamaban *eochu ollathair*, 'el padre universal', y *ruad rofhessa*, 'el sabio pelirrojo'. Sus atributos eran un caldero y un garrote, con los que podía dar y quitar la vida. Con el sonido de su arpa mantenía la continuidad de la creación.
- Dana o Danu: diosa madre, agua del cielo. Creadora de la vida.
- Damona (Galia): diosa de las aguas sanadoras.
- Deva: diosa madre relacionada con las aguas. Muy común en toda Europa, donde hay numerosos hidrónimos con su nombre.
- Don (Britannia): diosa madre, similar a Dana. La constelación Casiopea tiene en galés su nombre, Llys Don.
- Endovelico (Celtiberia): dios de los muertos y los oráculos; inspirador de sueños curativos. Su símbolo era un jabalí.
- Epona (Galia): diosa de los caballos y los jinetes. Los romanos la adoptaron como diosa de la caballería de sus legiones.
- Lir (Irlanda): dios del mar.
- Llyr (Britannia): dios del mar, similar al Lir irlandés. A él se debe el nombre de la ciudad de Leinster (Llyr Cester).
- Lugh / Llew / Llud / Lugus: es el más universal de los dioses celtas. Los irlandeses le llamaban *samildanach*, 'el de muchas habilidades', por lo que era patrón de los artesanos. A él se dedicaba Lugnasad, fiesta celta de la cosecha. Hay numerosas ciudades europeas relacionadas con su nombre: Londres, Lyon, Ludun, Loudan, Lugo. Los romanos lo asociaron con su Mercurio.
- Mannanan (Irlanda e isla de Man): dios del mar.
- Manawydan (Britannia): dios del mar, similar a Mannanan. Hijo de Llyr.
- Morrigan (Irlanda): diosa de la guerra que aparece bajo tres formas: Macha, Nemainn y Badb. Cuando poseía al guerrero lo llevaba hasta el frenesí absoluto. También confundía a los enemigos obligándolos a matarse entre sí.
- Nantosuelta (Galia): diosa de la naturaleza. Esposa de Sucellos. En la época romanizada se la representaba con un palomar y un cuervo.

- Navia (Celtiberia): diosa de las aguas como puente al más allá. Han quedado muchos hidrónimos con su nombre en España.
- Nemetona: diosa de los bosques sagrados, donde los druidas realizaban sus rituales. A los espacios destinados a ceremonias especiales se les llamaba nemeton.
- Oengus (Irlanda): hijo de Dagda y Boanna. Dios de la belleza y la poesía entre los Tuatha Dé Danann.
- Ogmios/Ogma (Irlanda): dios de la literatura y la elocuencia. Creador del alfabeto oghámico. Como expresión del poder de la elocuencia, se le representaba como un viejo cubierto con una piel de león; de su lengua pendía una cadena unida a las orejas de varios hombres. Llevaba la tonsura de los druidas (y los monjes celtas): rapado de oreja a oreja, con un mechón delante y otro largo detrás.
- Rhiannon (Britannia): era la que «invita al caminante a subir a su caballo», como símbolo de quien acompaña a las almas al más allá. También las acompaña en el viaje de vuelta a una nueva vida. Con ella van dos pájaros: el gozo y el olvido.
- Rosmerta (Galia): la gran proveedora, diosa de la prosperidad. Se la simbolizaba con la cornucopia.
- Sequana (Galia): diosa del río Sena, sobre todo del nacimiento, donde se le ofrecían exvotos.
- Sirona (Galia) y región del Danubio: diosa de la medicina y el renacimiento. Se la representaba con una serpiente enroscada en un brazo.
- Sulis (Britannia): diosa de las aguas termales y de la profecía. Tuvo un templo sobre un manantial en la actual Bath, donde el rey Bladud se curó de una enfermedad. Los romanos la asociaron con Minerva.
- Sucellus (Galia): dios de la guerra vestido con una piel de lobo. Era portador de un martillo, como símbolo de potencia creativa, por lo que se le llamaba «el del golpe de suerte».
- Taranis (Galia): dios del trueno.
- Teutates o Tutatis (Galia): dios protector de las tribus.
- Vaélico (Celtiberia): dios de la guerra con forma de lobo. Se le asocia a las cofradías de guerreros.

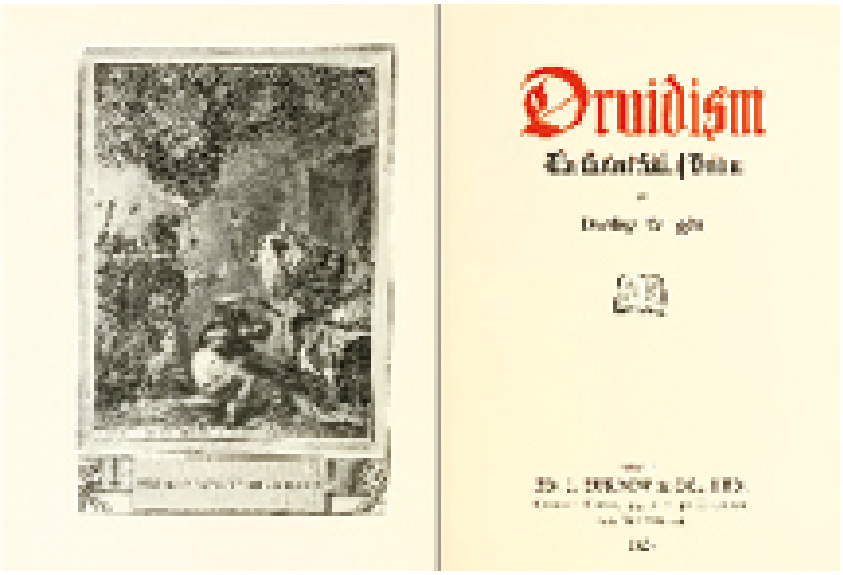
AOS DÁNA, LA CLASE ARTÍSTICA

Druidas, los sabios del bosque

Los griegos del siglo II a. C. fueron los primeros que se dieron cuenta de que entre los pueblos bárbaros o *keltoi* había unos hombres a los que no tuvieron inconveniente en reconocer como predecesores de la filosofía griega y a los que consideraron muy similares a los magos persas y caldeos. Eran los druidas, nombre asociado tradicionalmente al roble, al bosque y a la sabiduría.

Cada cronista griego o romano que tuvo contacto con los druidas los describen de una manera distinta, incluso completamente opuesta: de salvajes que gritan enloquecidos en medio de un bosque hasta filósofos consumados conocedores de la inmortalidad del alma; desde oficiantes de cruentos sacrificios humanos hasta expertos astrónomos.

No se sabe a ciencia cierta su origen, si corrió paralelo a la historia celta desde el principio o si pertenecieron a algún pueblo que acabó siendo absorbido. Algunos autores piensan que podrían ser parte de los últimos pueblos megalíticos con los que habrían convivido los proto-celtas, que ya deberían haber entrado en un lento ciclo de decadencia, perdiendo progresivamente sus capacidades por el simple contacto con comunidades guerreras en tiempos especialmente conflictivos. Hay que tener en cuenta que justamente fue en los lugares de amplia tradición megalítica donde más prosperaron los celtas.



Con el término «druidas» se identificaba a todo un colectivo muy complejo en el que a veces no era posible delimitar funciones. No todos los druidas hacían de todo, ya que, entre otras cosas, atendían los servicios religiosos, médicos o jurídicos, eran astrónomos, astrólogos, historiadores, educadores de los jóvenes o consejeros de reyes: a la historia han pasado Cathbad, druida del rey irlandés Conchobar, o el más famoso de todos: Merlín, del rey Arturo. *Druidism, the ancient faith of Britain*, de Dudley Wright, 1924.

Las escuelas druídicas estaban siempre en el interior del bosque y no serían demasiado distintas a un monasterio (de hecho, muchas fueron convertidas en monasterios, mientras que otras se transformaron en escuelas de poetas, algunas de las cuales perduraron hasta el siglo XIX). Es muy posible que los druidas realizasen recorridos anuales por todas las tribus para reclutar aquellos niños o jóvenes que parecían tener posibilidades, seguramente ya señalados por los colegas que atendían normalmente esa comunidad, después de observar cierto tipo de signos o habilidades naturales. En Inglaterra, los que pasaran las pruebas iniciales serían llevados a una de las «islas de los soñadores»: Mona, Glastonbury o Iona.

Sus funciones eran tan respetadas por todos los estratos de la sociedad que estaban exentos del servicio militar, de pagar impuestos o de las labores en los campos comunitarios; no conocían limitaciones territoriales, pudiendo traspasar cualquier territorio tribal sin necesidad de pedir permiso y con la completa seguridad de que nadie les atacaría. Incluso podían cruzar un campo de batalla sin ser molestados y no tenían que postrarse ante ningún rey.

Pero para llegar a la cúspide del druidismo tenían que superar un duro e intenso aprendizaje que podía llegar a durar veinte años. Eso hacía que un druida comenzase su vida profesional a la edad que pocas personas «normales» superaban, lo cual les convertía en «venerables ancianos».

Los druidas no tuvieron ningún interés en que cualquiera pudiese aprender sus enseñanzas sin ningún tipo de control. La información iba de maestro a pupilo, conociéndose bien el uno al otro, y, en teoría, no permitiendo desviaciones. De ahí la obsesión por la tradición oral en perjuicio de la letra escrita. Se usaba en gran medida la versificación, ya que el ritmo y la rima hacían las enseñanzas más recordables (posiblemente también consideraban la poesía como la forma más sagrada de expresión).

También usaban dibujos con trazos muy esquemáticos, al modo de los que tuvieron los pueblos megalíticos, que servían como sistema nemotécnico que permitía seguir la historia de un héroe, la secuencia lunar con su reflejo en las labores campesinas o un complejo concepto filosófico sobre la vida después de la muerte. Todo fácil de ver en un esquema de puntos, rayas, círculos o figuras similares, siempre y cuando lo que reflejan sea previamente conocido.

A pesar de que la gran mayoría del druidismo estaba compuesta por hombres, también había druidesas (*bandruí* o *banfhlaith)*. En Cil Dare, Irlanda, había una escuela especial para estas *bandruí*, justo donde siglos después santa Brígida, hija de un druida, levantaría su monasterio de monjas en el que mantendrían encendido, hasta que la iglesia de Roma se lo prohibió, el fuego sagrado que ella encendiera. Fiesta de las Guerras cántabras, Los Corrales de Buelna, Cantabria.

Además de sus servicios como médicos o jueces, educadores de jóvenes o consejeros de reyes, también realizaban las actividades sobrenaturales que normalmente se atribuyen a los chamanes de cualquier

cultura, entre ellas conseguir que el espíritu de un difunto no quede aturdido en la confusión cuando abandona el cuerpo, realizar exorcismos de algún tipo de seres maléficos que ocasionan enfermedades físicas o mentales, transformar a voluntad su forma física, usar un manto de invisibilidad *(fe fiada),* fabricar talismanes y amuletos, realizar conjuros, provocar nieblas o tormentas… Con el tiempo, a muchos santos del cristianismo celta se le atribuyeron habilidades similares.

ALGUNOS TÉRMINOS RELACIONADOS CON EL MUNDO SOBRENATURAL

- *Awen:* algo así como inspiración divina. El aliento de Dagda que proporciona cierta clase de conocimientos a los druidas y los bardos.
- *Nwywre:* energía que vincula la vida con el universo físico. Se simbolizaba con la forma de la serpiente.
- *Dichetal do chennaib:* ritual para alcanzar un estado alterado de conciencia por medio del canto o la danza.
- *Glam dicinn:* una especie de maldición cantada por un *filidh* mientras se mantenía sobre una pierna y miraba con un solo ojo.
- *Tenm laida:* conocimiento sobre una persona u objeto a través del contacto directo, tras una fase de profunda relajación.
- *Imbas forosnai:* ritual efectuado para conseguir una visión del futuro.
- *Deiseal:* movimiento circular hacia la derecha o según el sentido del sol, se realizaban en muchos rituales en torno a manantiales, hogueras, piedras. Los marineros y pescadores también lo hacían nada más comenzada la navegación. Estas costumbres continuaron en los tiempos cristianos, cuando también se hacían alrededor de las iglesias. En cambio, los círculos *tuaithbel* se hacían hacia la izquierda o a contrasol, buscando justamente algún efecto negativo, por lo que eran usados en magia negra.
- *Geis* (*geasa*, en plural)*:* tabú o prohibición impuesta por un druida que todos los hombres importantes debían respetar escrupulosamente. En muchas leyendas irlandesas, su

violación da lugar a una muerte trágica, como en el caso de Cú Chulainn o Muirchertach, además de algún tipo de desastre para la gente relacionada con esa persona.

En su faceta de médicos, usaban sobre todo plantas recogidas en el bosque, algunas de ellas siguiendo algún tipo de ritual en épocas precisas del año. Un papel primordial de la farmacopea de los druidas (sobre todo los de la Galia) lo tenía el muérdago que recolectaban ceremonialmente de las ramas del roble en determinadas fechas y con una hoz de oro. Además de ser un elemento presente en todos los rituales, podría decirse que era algo así como un antibiótico de amplio espectro, ya que servía para infinidad de enfermedades, entre las que se incluirían las que nosotros llamamos síquicas, que para los druidas lo eran todas, ya que sería algún desequilibrio interno lo que facilitase el externo.

Los arqueólogos han encontrado herramientas quirúrgicas muy similares a las usadas hoy en día, con las que practicaban algún tipo de cirugía, cesáreas y trepanaciones. También usaban unos baños de calor similares a saunas, como los que se han encontrado en Irlanda y España.

Según testimonios de quienes les vieron actuar, bien pudiese ser que usasen algo similar a la iridiología o el detectar las alteraciones de la energía corporal a través de la piel. Una vez detectado el desequilibrio, deberían recurrir a las plantas y/o imposición de manos, acompañado todo ello por algún tipo de conjuro que buscase la ayuda de aliados espirituales. Y, tal como hacen algunos chamanes, podrían también recurrir al trance para averiguar qué fue lo que ocasionó el trastorno, con lo cual resolverían también el desequilibrio de la parte espiritual de la persona.

Algunos cronistas que fueron testigos de curaciones druídicas, como Silicio, citan los cantos de distinto tipo que realizaban ante el enfermo, desde una especie de arrullos hasta violentos gritos que pueden hacer pensar en un ritual de exorcismo de espíritus negativos, y que eran practicados por igual a ricos o a pobres. Como «dominadores de la voz», una de las muchas habilidades que adquirían en su larga preparación, podrían producir ciertas vibraciones o escalas sonoras que, cuando menos, proporcionarían descanso al enfermo, e incluso le acrecentarían la energía que le ayudaría a curarse.

Se sabe que en el Antiguo Egipto, muchos rituales estaban basados en la voz, no sólo en la palabra, y que la entonación, la vibración y el estado

emocional que con ella expresasen eran fundamentales para conseguir el fin propuesto. Eso no era algo que pudiese transcribirse ni aprenderse de alguien que no fuese un experto. Julio César, que hizo todo lo posible por acabar con ellos en la Galia, escribió: «Con su sola palabra les basta para dominar a sus enemigos infligiéndoles todo tipo de males». Seguramente también podría decirse que con similares métodos podrían proporcionar todo tipo de bienes.

El proceso de curación se completaba extendiéndolo de alguna manera a todos los miembros de la familia del enfermo, a los animales domésticos y a la casa misma, ya que todo esto estaría contaminado por la enfermedad.

LIBROS IRLANDESES DE MEDICINA

Cuando, siglos más tarde, los ingleses erradicaron de Irlanda todo cuando estuviese vinculado con sus tradiciones, unos pocos médicos se exiliaron al continente europeo, consiguiendo algunos cierta celebridad, como O'Meara, médico personal de Napoleón. En las bibliotecas europeas era relativamente fácil conseguir tratados de medicina irlandeses escritos en latín.

La observación y estudio de los ciclos astronómicos era esencial para una sociedad agrícola, y esa era otra de las funciones de los druidas que, por medio de la observación de los astros, determinaban el calendario tanto litúrgico como el de los campesinos. Y llegaron a tal punto en sus observaciones que en algunos textos medievales quedaron reflejados eclipses y cometas que han podido ser verificados posteriormente.

Un elemento natural especialmente apreciado por los druidas eran sus árboles sagrados, en los que se combinaban los cuatro elementos: la tierra donde hunde sus raíces, el agua que le sirve de alimento, el aire que respiran las hojas y el fuego (sol) con el que produce la fotosíntesis. Al ser un elemento que surge del oscuro interior de la tierra y se extiende hacia el cielo en busca de la luz es un símbolo de crecimiento, externo e interno, y regeneración. También es un ser vivo muy antiguo y sabio por ser conocedor del paso del tiempo.

Los druidas también usaban la rama de un árbol para fabricar el bastón que le acompañaría de por vida, especialmente un serbal al que hubiesen pedido autorización previa para tal fin (también con una ramita de este árbol en forma de V se hacían las varas de los zahoríes para encontrar agua). Era esa una ceremonia muy especial. El bastón resultante podía ir decorado con elementos metálicos o con cristales, o llevar grabados algunos símbolos que lo identificasen con su propietario. También era un símbolo masculino complementario del caldero femenino, otro elemento presente en la mayoría de los rituales druídicos.

Tenían un lugar en el bosque donde realizar sus ritos personales y privados, en los que intervenían el contacto con los elementos, el canto, la ingestión de ciertas plantas u hongos, todo ello para entrar en contacto con otro plano existencial. Algunos de estos rituales los realizaban desnudos (muchos monjes medievales también lo hacían para rezar en sus celdas, simbolizando así la entrega completa a la divinidad, sin ningún aditamento o engaño; de modo similar, practicaban una especie de nudismo místico los gymnosofistas –literalmente, 'filósofos desnudos'– griegos o los jainistas de la India). No debía preocuparles mucho las miradas ajenas, ya que hubo varios cronistas que escribieron sobre esto, como Diodoro: «Desnudos, de la misma manera que sus guerreros en la batalla, se muestran ellos a sus dioses. Pese a lo impúdico de su proceder, la cólera de los dioses no parece que recaiga sobre ellos».

Por su parte, Posidonio escribió: «Muestran gran veneración por los árboles, de los que se sirven después de que realicen cantos, caricias y otras obscenidades que prefiero no relatar». Tales obscenidades, fuera de lógica desde un punto de vista ajeno a su cultura, eran simulacros de cópulas con los árboles, dentro de algún ritual relacionado con la fecundidad de la tierra. Plinio también fue testigo de algo similar: «Mientras los druidas apoyan sus virilidades con gran devoción y ceremonial sobre las cortezas de los árboles, las druidesas parecen encontrar deleite en el roce con las piedras».

A nivel mágico, los druidas poseían algo que llamaban «huevo de serpiente», que se suponía que estaba hecho con la baba que se formaba en las bocas de dos serpientes mientras copulaban; en un momento determinado, una bola de esa baba era escupida y el druida debía tomarla en el aire, consiguiendo así uno de los más preciados objetos de poder.

Resulta curioso y extraño que en las crónicas que los romanos escribieron sobre Hispania o sobre la Galia Cisalpina no citen en ningún momento a los druidas, casta integrante y esencial en las comunidades célticas de otras latitudes. Nadie puede pensar que estos otros celtas no tenían sacerdotes, jueces, narradores de leyendas, sanadores… ¿Por qué no aparecen entonces? ¿No había tantos como para hacerse notar? Estrabón escribió que los lusitanos hacían sacrificios de animales o prisioneros de guerra y examinaban las entrañas con fines adivinatorios. También han quedado altares esculpidos en la roca, con escalones tallados y unos agujeros que servirían para recoger la sangre. ¿Serían los oficiantes algo más que sacerdotes sacrificadores o adivinadores?

Tras las invasiones romanas y sobre todo con la posterior implantación del cristianismo, los druidas supervivientes fueron perseguidos y desacreditados. El emperador Augusto prohibió expresamente la práctica del druidismo. Por aquellos tiempos seguramente ya no contaban con la amplitud de conocimientos que tuvieron sus antecesores, ya que el ciclo formativo de veinte años era imposible de mantener y eso daría lugar a algo así como un druidismo *light*. Muchos acabarían refugiados en monasterios cristianos, donde se mantendrían los conocimientos sobre medicina natural, y algunos incluso acabarían siendo parte del santoral católico, mientras que otros, como el gallego Prisciliano, cayeron bajo sospecha y pasaron a formar parte de los herejes ejecutados.

Bardos y *filidh*

Como complemento a los druidas, que en ocasiones también podían hacer estas funciones, estaban los bardos, músicos, narradores, historiadores.

Los bardos eran básicamente poetas itinerantes, aunque sus funciones eran mucho más que las de entretener a su audiencia, ya que también eran los que mantenían viva la historia de las tribus y los clanes, conocían las genealogías y daban una especie de vida eterna a los grandes héroes. Además de conocer las historias, eran maestros en la forma de contarlas para producir el efecto deseado. En algunos viejos escritos se cita la belleza paralizante de la música y la palabra de un bardo, pues con sus arpas y sus voces dominaban los acordes del lamento, del vigor y del sopor. A pesar de que conozcamos muchos textos, apenas podremos

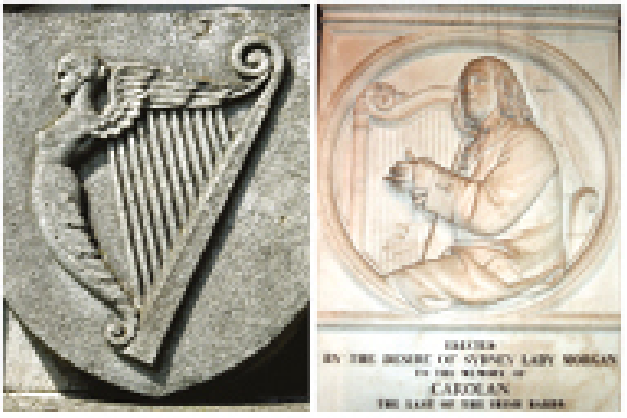
hacernos una leve idea de cómo entendían las historias aquellos celtas que las escuchaban de la boca de un bardo que además tenía el poder transformador de la voz.

En las leyendas irlandesas se cita a los bardos satíricos, especialmente temidos, ya que algunos de sus versos podían acabar con la reputación de cualquiera, traerle mala suerte, enfermarlo e incluso matarlo. Especialmente duro era el ritual que efectuaban siete bardos al unísono sobre una colina, dirigido hacia una víctima común. También había un conjuro especial, llamado *glam dicin*, contra aquel que se negase a pagarles sus servicios.

BARDOS

El amplio repertorio de los bardos incluía historias con estas modalidades: destrucciones *(togla),* muertes violentas *(oitte),* cuevas *(uatha),* robos de ganado *(tána),* viajes *(immrama),* cortejos *(tochmarca),* batallas *(catha),* asedios *(forbassa),* banquetes *(fessa),* aventuras *(echtrai),* concepciones y partos *(coimperta),* matanzas *(airgne),* frenesíes *(builí),* inundaciones *(tomadma),* visiones *(fisi),* amores *(serca),* expediciones *(sluagid)* y emigraciones *(tochomlada).*

En la *historia Brittonum* se menciona a cuatro poetas famosos: Talhaern Tat Aguen, Aneirin, Bluchbard y Cian. Estos vivieron en el siglo VI, tiempos de enfrentamiento entre las comunidades célticas que sobrevivieron a la dominación romana y los invasores anglosajones.



El arpa acabó siendo un símbolo de Irlanda, y el arpista Turlough Carolan (s. XVII) fue considerado el último bardo.

Los *filidh* o *fathi* tenían funciones comunes con los bardos, en cuanto a narrar los relatos históricos, épicos y mitológicos que formaban el cuerpo arquetípico de su pueblo, pero su principal función era hacer vaticinios (palabra que deriva del otro nombre por el que se les conocía, *vates*) por medio de la observación. En cualquier sitio donde miraran había un simbolismo que interpretar: árboles, animales, vuelo de aves, nubes, llamas, estrellas, ruidos del bosque, gritos lejanos de juegos infantiles; pero también los hígados de animales (a veces también de seres humanos) sacrificados para la ocasión. Tenían rituales en los que, según el tipo de tema a tratar, comían la carne de ciertos animales, para después tener un sueño profético. También había mujeres en este gremio, *banfáith*, siendo Eodain la que alcanzó más renombre gracias a sus dotes proféticas y los consejos que daba a los reyes. Por su parte, los *semnotheroi* estaban especializados en los servicios religiosos.

En Irlanda, durante siglos hicieron la función de jueces, pero debido al nivel de abusos al que llegaron, fueron relevados de ese cargo a favor de los *brehons*.

Cuando los druidas fueron perseguidos, los bardos aún fueron respetados, pues se consideraba que cantar o narrar historias no era peligroso. Acabaron reciclados como los trovadores de la corte de Leonor de Aquitania. En gran medida también fueron los artífices del retorno al culto a la Diosa y revalorizaron el papel de la mujer en una sociedad que la tenía relegada poco más que a un rincón de la cocina; de aquellos tiempos surgen las historias de caballeros que ponen su vida al servicio de su dama, y de doncellas perseguidas, encarceladas, drogadas por viejas malévolas capaces de engañar a reyes y caballeros. Todo un símbolo del camino recorrido por el celtismo y las transformaciones a que tuvo que someterse para sobrevivir.

Fenechas, la Ley de los Hombres Libres

Los jueces (*brehons* en Irlanda, *verbobret* en la Galia) eran los conocedores de las leyes, perfiladas a través de siglos para hacer la vida social posible.

Las leyes recibieron en Irlanda el nombre de *Fenechas* o 'Leyes de Feiné o Fené', es decir, de los hombres libres o los agricultores que, cuando se transcribieron, recibieron el nombre de Ley Brehon (algo similar ocurrió en Gales con las leyes Hywel Dda) y tenían forma poética. Reflejaban todas las posibles disputas de una sociedad rural con el añadido de un fuerte componente de la casta guerrera. Eran parte de la tradición, el infligirlas suponía un quebrantamiento del orden y de la civilización. Se usaron hasta el siglo XVII.

Los *brehon* tenían en cuenta el estatus de la persona agredida para determinar la *sed* o 'compensación' (que no castigo) a que hubiese lugar, ya que no todos eran iguales ante la ley ni todas las sentencias eran similares ante un mismo delito. Las condenas estaban en concordancia con el rango social de la parte ofendida y del tipo de herida o deshonra; esto suponía que el *enechlann*, 'precio de honor', el *eraic*, 'precio de sangre', y el *díre*, 'precio del cuerpo', podían variar considerablemente de una a otra persona.

Una unidad de medida para determinar las compensaciones era el *cumal*, el 'precio de una esclava'. Por ejemplo, una ofensa a un rey, o lo que es lo mismo, el valor del honor, se pagaba con siete *cumals*. También había pagos fraccionarios, ya que el *cumal* equivalía a seis *séts*, siendo estos equivalentes a tres vacas lecheras.

En los juicios se establecían las compensaciones que debían pagar los que se declaraban culpables. No existía el derecho individual tal como lo conocemos hoy en día, ya que tenía que responder el grupo del que el infractor era miembro. Por lo tanto, las compensaciones eran colectivas, ya que siempre estaban involucrados la familia o el clan, tanto de uno u otro bando. Se pagaban o se repartían la compensación según el grado de proximidad sanguínea del ofensor y el ofendido, respectivamente. Otra cosa era la forma en que ese grupo tratase después a quien les había metido a todos en problemas.

Las leyes irlandesas mostraban curiosidades tales como la compensación por la mutilación de un pene: el culpable debía pagar tanto un precio de honor (*enechlann*) como de cuerpo (*díre)*. Si se trata de un testículo izquierdo, sería un *díre,* mientras que si era el derecho, sería sólo

la mitad (los druidas daban por sentado que sólo el izquierdo cumplía con la misión de procrear). Si la castración era completa en un hombre decrépito, el pago será similar a cualquier otro tipo de herida con arma. Si una niña (antes de los doce años) era violada, el agresor debía pagar dinero de sangre (*eraic)*. A una edad superior, la cantidad se reducía a la mitad.

LEYES PARA GATOS

También los gatos estaban incluidos en las leyes Brehon, que los consideraba exentos de culpa en caso de tomar comida de una cocina si eso estaba motivado por la negligencia de quien estuviera al cargo. Tampoco se podían tomar represalias contra un gato que produjese algún perjuicio mientras cazaba ratones y sí en cambio para aquel que lo molestase a él. No ocurría lo mismo cuando el gato robaba en un barco, en cuyo caso podía ser matado.

Por otro lado, unas gotas de sangre sacadas de la cola de un gato negro, mezcladas con hierbas medicinales, era un remedio para ciertas enfermedades.

El condado escocés de Caithness recibe su nombre de la «tribu del gato» que lo fundó.

En caso de que el pago no se produjese en el tiempo estipulado, su valor se incrementaba, así como la presión de la comunidad, ya que esta forma de aplicar la ley hace que la vida social sea posible entre gentes muy propensas a comportamientos violentos. No había cárceles donde encerrar a los infractores de las leyes, sólo el pago restablecía el equilibrio que ocasionó la falta. O sea, que aquí podría usarse plenamente la expresión de «quien la hace, la paga». Al que no paga, o trabaja para el adeudado en una condición similar a la esclavitud o sufre el *dibert* o vacío social, que podía llevar hasta la expulsión de la comunidad. Y su familia, que sería la que realmente no había podido hacerse cargo de la deuda, caerá en desgracia durante cuatro generaciones. A los que quedan fuera de la ley, a veces no les queda más remedio para sobrevivir que unirse con otros como ellos y dedicarse al bandidaje. Ese sería el motivo de que surgiesen muchas bandas de forajidos, algunas de las cuales acabaron recicladas en organizaciones «caballerescas».

No había sentencias de pena de muerte (que era un derecho reservado a los reyes), pero, en caso de que no se pudiese pagar la compensación establecida por un homicidio, se llegaba a una situación extrema en la que el culpable (esta vez sí el individuo) podía ser «echado al mar» dentro de un *currag* (barco de mimbre y cuero, típico de Irlanda), sin remos ni comida. También había una especie de excomunión en el que la persona perdía su derecho a participar en las celebraciones sagradas, lo que equivalía a no poder intervenir en los sacrificios, lo que debía suponer que eran apartados del contacto con los dioses.

Los *seanchai* y el mundo feérico

Los *seanchai* (también se puede escribir *senachie*) eran los historiadores de la Irlanda celta (en Gales recibieron el nombre de *cyfarwyddion*), que además de la historia propiamente dicha, debían conocer genealogías y cientos de cuentos históricos, que debían ser una de las mejores maneras de enseñar historia a la gente, con sus héroes y villanos y sus situaciones extremas. Con el tiempo se convertirían en los cuentacuentos irlandeses especializados en el mundo feérico, por lo que se les consideraban con habilidades para comunicarse con la *daoine maite* (‘buena gente’) o habitantes del *sidhe*. Cada comarca tenía el suyo, hombre o mujer de avanzada edad, capaces de encantar a la audiencia con su voz, su gesto y su capacidad de transportar a los oyentes al mundo mágico irlandés.

Después de que Irlanda recuperase su independencia, la Comisión de Folclore buscó a cualquier *seanchai* que quedase en las áreas rurales más recónditas para recuperar esa valiosa herencia de cuentos tradicionales que, al igual que sus narradores, estaban a punto de extinguirse para siempre.

Aún recuerdan los expertos en este tipo de historias cómo una legión de jóvenes irlandeses, con más ilusión que medios, recorrieron los más tortuosos caminos en bicicleta con una rudimentaria grabadora que debían conectar a un pequeño generador que proporcionaba electricidad con los pedales de la bicicleta. El fruto de aquellos viajes reposa apaciblemente en los archivos del Trinity Colledge de Dublín: más de dos mil volúmenes manuscritos, a los que hay que añadir los que resultaron de la siguiente

iniciativa: se pidió a los niños irlandeses que copiaran los cuentos de todo tipo que escuchaban a sus mayores. También se transcribieron las letras de las viejas canciones, aunque no pudo conservarse la música porque las rudimentarias (y escasas) cintas en las que se grababan debían ser reutilizadas una y otra vez.

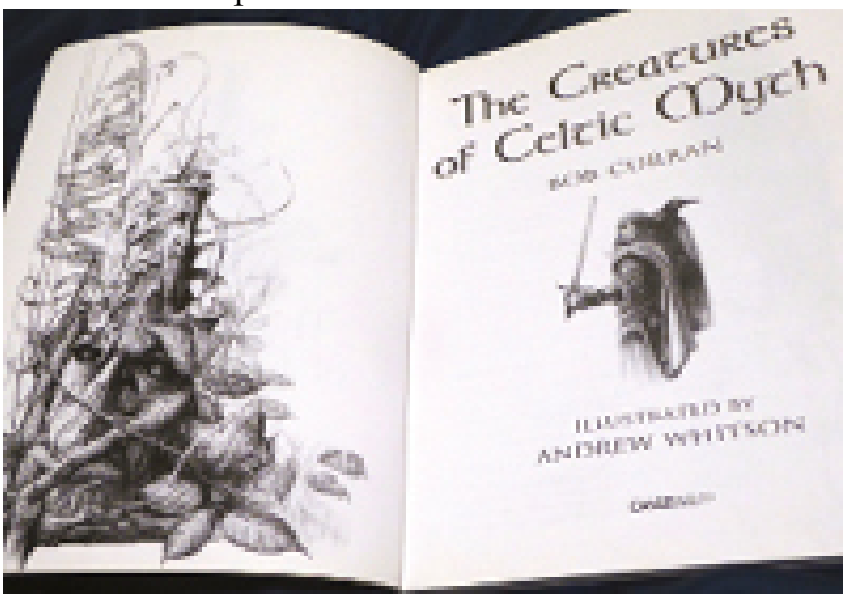
Cabe destacar las historias recogidas por Sean Ó Echoaid, que en los años cuarenta y cincuenta del pasado siglo recorrió todos los caminos de la provincia de Donegal recogiendo historias de unos mil quinientos *seanchais*, hasta el punto de recibir un doctorado honorario por parte de la Universidad de Irlanda. Él pudo comprobar que la creencia en los seres feéricos no era algo perdido en el pasado, ya que una de sus mejores fuentes de información fue su propio abuelo, que, entre otras historias, contaba su propia experiencia de avistamiento feérico.

Según las tradiciones paganas, estos seres feéricos eran los míticos Tuatha Dé Danann que acabaron retirándose voluntariamente a un mundo paralelo que mantenía ciertos vínculos con el nuestro, por lo que en ciertos momentos muy concretos del calendario era posible la comunicación entre ambos mundos. Algunos expertos en estos temas se decantan por la teoría de que se trata simplemente de espíritus de muertos, incluyendo los de aquellos pueblos que ocuparon Irlanda en la antigüedad.

La principal entrada al *sidhe* estaba en Brú na Bóinne, compuesto por los monumentos megalíticos Newgrange, Howth y Dowth, que se abrirían en determinadas circunstancias, sobre todo en la noche de Samhain**.** El nombre

gaélico de Newgrange era *Sí an Bhrú*, y una leyenda celta asegura que era el palacio de Aonghus, dios del amor, hijo de Boanna (Boyne). El antiguo nombre de Howth fue *Sícnogba* y el de Dowth era *Sí Dubhaish*. Todos ellos comienzan por «Sí», indicando la vinculación de esos lugares con el *sidhe*.

Algunas historias citan a personas que han escuchado la música del *sidhe* como uno de los hechos portentosos que ocurren de vez en cuando. Y se cree que las grandes canciones tradicionales, tanto las que incitan a bailar como las que parecen cargadas por la nostalgia de unos tiempos perdidos, las (re)compusieron los músicos humanos tras haberlas escuchado sobre alguna colina a la luz de la luna. Especial fama tuvo la isla Eigg, en las Hébridas, donde iban los músicos a escuchar nuevas melodías procedentes del plano feérico.



Uno de los mejores libros para aprender sobre el mundo feérico irlandés es *The creatures of Celtic myth* (Casell & Co, 2000), con texto de Bob Curran e ilustraciones de Andrew Whitson.

La interpretación cristiana señala a estos seres como ángeles caídos que no participaron en la rebelión de Lucifer, pero, como tampoco la combatieron, fueron diseminados por lugares remotos de la Tierra, unos en las profundidades del mar, otros en el subsuelo y algunos más en el aire.

A pesar de los muñequitos simpáticos que se venden como recuerdo por toda Irlanda, a los que llaman «buena gente», o de los cuentos endulzados estilo Disney, estos son seres de temperamento impredecible, atribuyéndose sus habituales malas acciones a los celos que sienten por los

seres humanos por tener estos la oportunidad de comunicarse con el dios que ellos perdieron; también por eso evitan acercarse a las iglesias y a las casas de los curas. Eso sí, se cuenta que si los católicos los condenaron, los protestantes hasta prohibieron que se pensara en ellos. La evolución que tuvieron según el lugar donde fueron puestos acabó dándoles las características que han perdurado en el folclore irlandés.

Entre la considerable cantidad de este tipo de seres, destacan especialmente los *leprechaun*, que serían los más extendidos por toda Irlanda. Se les representa con la imagen de pequeños viejos zapateros, vestidos con un traje verde, y son borrachines y fumadores. Además de su afición por la zapatería, se les atribuye el ser los banqueros del mundo feérico, ya que guardan celosamente todos los tesoros que encuentran bajo tierra. Muchos humanos intentan capturar a uno de ellos, ya que su posterior liberación supone la recompensa con uno de sus tesoros. En raros casos, buscan la amistad con algún humano al que le hacen arreglos en la casa, sobre todo en sus zapatos, a cambio de un poco de licor.

Los *grogochs*, originariamente medio humanos medio feéricos llegados desde la cercana Escocia (donde son conocidos como *brownies*), tenían la apariencia de niños muy viejos, sin que hubiese noticias de la existencia de hembras *grogoch*. Iban desnudos, aunque cubiertos por un espeso y generalmente sucio pelo, por lo que a los niños que sienten rechazo por la higiene se les llama *grogoch*. Estaban considerados como los seres feéricos más amables con los humanos, llegando a ayudar a los granjeros a recoger sus cosechas; a cambio de su trabajo sólo pedían un poco de leche. Al no tener la necesidad de comer o dormir podían trabajar día y noche y no comprendían que los humanos perdiesen el tiempo durmiendo. Por eso, las mañanas de los domingos, cuando esos granjeros aprovechaban para no madrugar, ellos saltaban sobre la cama para despertarlos violentamente.

El *grey man* (‘hombre gris’), también conocido como el «viejo sinhuesos», podría ser la reminiscencia del culto a un dios climatológico. Solía aparecer entre la niebla o en el humo de las chimeneas. Cuando estaba especialmente disgustado era capaz de ocultar las rocas de una costa para que los barcos encallasen en ellas o el precipicio al borde de un camino para que los viajeros cayesen por él. Si entraba en una casa podía echar a perder las patatas almacenadas o prender fuego a la turba. Los constipados y las irritaciones de gargantas también se atribuían a este ser.

Los *sheerie* eran los seres feéricos del aire, con aspecto de bebés rodeados de una luz fosforescente. Eran considerados como los más peligrosos por ser las almas de niños que murieron sin ser bautizados y su presencia siempre entrañaba alguna maldad para los humanos. Algunos campesinos tenían una oración especial: «Líbranos, Señor, de fantasmas y *sheeries*».

Los *changelings* protagonizaban las recurrentes historias acerca de los niños cambiados. Como si la naturaleza de ciertos seres feéricos se hubiese colapsado, por lo que nacían pocos bebés y estos habitualmente eran deformes, así que las madres intentaban cambiarlos por algún recién nacido en el mundo de los humanos, sobre todo si aún no estaba bautizado y sus padres no paraban de contar maravillas sobre él. El bebé sustituto, al crecer, sólo será feliz ocasionando calamidades. Su mirada maligna expresará una experiencia y conocimientos totalmente ajenos a la edad que tiene. Los dientes le saldrán muy pronto y nunca se saciará su hambre, pero sus piernas permanecerán extremadamente delgadas, teniendo dificultades para andar. Su única cualidad buena es su talento en el terreno musical, siendo capaz de tocar cualquier instrumento que caiga en sus manos. Las leyendas sobre estos seres muchas veces describen las patologías típicas de la consanguinidad, por lo que los religiosos bien pudieron achacar tales nacimientos a los pecados cometidos por los padres. El remedio cristiano para evitar el *chagelling* era rociar la habitación, la cama y a la madre con agua bendita.

Los *pooka* eran también muy peligrosos. Solían aparecer en tiempos de cosecha para quedarse con unas cuantas espigas. Como eran capaces de hablar como los humanos a veces iban a una casa y llamaban por su nombre a algún habitante; si este no acudía a la llamada podían entrar y destrozar todo lo que encontraban a su paso. Pero, según contaban algunos campesinos, se dieron ocasiones en que un *pooka* no sólo no se mostró violento, sino que había llegado a hacer profecías a los humanos que le hicieron preguntas con respeto. Al parecer llegaron con los invasores vikingos, que les daban el nombre de *puk*. Se dice que, tal vez por eso, el rey irlandés Brian Boru, que llegaría a derrotar al ejército vikingo antes de morir, un día consiguió atrapar a un *pooka* y le obligó a prometer que nunca atacarían a los irlandeses cristianos, excepto si estaban borrachos o tenían malas intenciones. El *pooka* aceptó, pero parece ser que las

promesas hechas a un humano, por muy rey que sea, no las consideraban muy vinculantes.

Las *banshee* dividen la opinión de los estudiosos de este tipo de seres ya que para unos son parte del mundo feérico mientras que para otros son fantasmas que regresan con fines unas veces preventivos y otros vengativos. También pueden anunciar muertes próximas en forma de «pájaro de mal agüero» o de animales tales como comadrejas o armiños.

Los *merrows*, también conocidos como *selkies* o sirenas, son unos de los seres sobrenaturales más universales, ya que es raro no encontrarlas en cualquier otra cultura. Al parecer hay una enorme diferencia entre machos y hembras, siendo los primeros extremadamente feos; tal vez por eso las hembras son tan dadas a buscar relaciones con algún hombre, incluso perdiendo voluntariamente sus facultades mágicas. Las tradiciones irlandesas están llenas de historias sobre seres de este tipo que en un momento determinado quisieron pasar una temporada en el mundo de los humanos, llegando a compartir la vida con un hombre y tener hijos. Tal vez estos seres necesitaban un período de ajetreo y emociones fuertes para después regresar a su lugar de origen, donde la vida debía ser tan perfectamente equilibrada que llegaba a cansar. Algunas familias irlandesas de renombre afirman tener en su árbol genealógico a alguna *merrow*. En las costas del norte las tradiciones las retratan vestidas de una piel de foca; si un hombre consigue esta piel, podrá mantener a la sirena bajo su poder.

El *dullahan* era un jinete descabezado (lleva la cabeza sujeta por los pelos en su mano derecha). Aparecía de noche, galopando por los campos, y únicamente podía pronunciar una palabra cada vez que salía al mundo terrenal: el nombre de una persona que moriría próximamente. Sólo una pieza de oro podía detenerlo ya que tenía miedo a este metal. Al parecer este personaje estaba relacionado con un remoto dios llamado Crom Dubh que exigía sacrificios humanos por decapitación a cambio de una buena cosecha.

Los otros mundos

Existe en gaélico la expresión *isin chétne tuiste*, que podría traducirse como ‘el tiempo primigenio’, que estaría relacionado básicamente con la

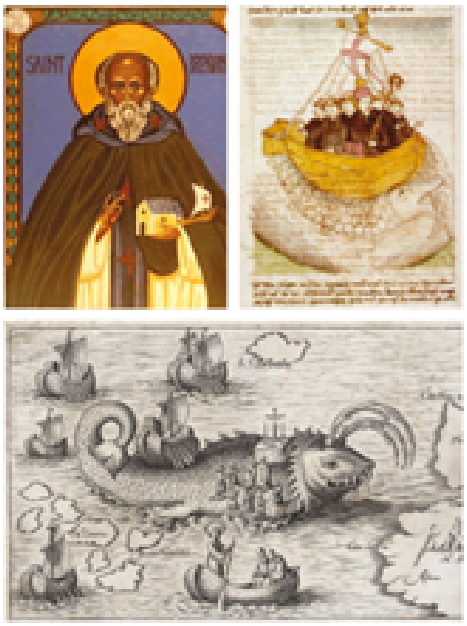
creación del mundo y la interrelación de los dioses con los hombres. Pero no tenemos ninguna referencia acerca de cómo los druidas entendían estos conceptos.

El más allá era un lugar de liberación. Posiblemente la frase «pasar a mejor vida», como metáfora de la muerte, provenga de ellos. Había muchos lugares a donde ir, seguramente relacionados con el tipo de vida que se había tenido y los méritos acumulados, pero ninguno de ellos era una especie de infierno, aunque cabe la posibilidad de que ese concepto lo tuviesen asociado justamente con la estancia temporal en este mundo.

Además del *sidhe* (palabra que originariamente significaba 'colina') donde se retiraron los Tuatha Dé Danann, en Irlanda se creía en mundos, planos de existencia o dimensiones que tenían nombres tales como *Tir n'Aill*, la 'Otra Tierra'; *Tír na nÓg*, la 'Tierra de la Juventud'; Tír na mBân, la 'Tierra de las Mujeres'; *Mag Mor*, la 'Gran Llanura' (en algunos textos identificada con España); *Mag Mell*, la 'Llanura Floreada'; *Oilean na mBeo*, la 'Tierra de los Vivos'; *Tir Tairngire*, la 'Tierra Prometida'; *Tir fa tonn*, la 'Tierra Submarina', y *Hy Brasail,* la 'Isla de los Benditos'.

Son numerosas las leyendas que relatan *immrama,* viajes a través del mar a alguno de estos lugares sobrenaturales, que bien podrían tratarse de las descripciones de rituales iniciáticos bajo estados alterados de consciencia; una especie de peregrinaje interior en busca de una experiencia trascendente. El barco, a pesar de que los celtas no destacaron especialmente por los viajes marítimos, era el símbolo para entrar al otro mundo.

Los viajeros tienen que enfrentarse a sus propias obsesiones, en forma de monstruos o tentaciones que intentan apartarlos de la meta, para regresar puros; muchos acaban muriendo, que también es una forma de dar por completado el viaje y entrar en otro plano de existencia. El más famoso es *El viaje de Maelduin*, que visitó treinta y cinco islas con todo tipo de seres extraños. Fueron tan populares e importantes que incluso permanecieron en época cristiana, recibiendo el nombre de *navigatio*, aunque poco a poco fueron perdiendo sus componentes paganos. También había otro tipo de aventuras, en las que el héroe simplemente se internaba en algún *otromundo*, que recibían el nombre de *echtrai*, como es *El viaje de Bran,* en el que este personaje y unos cuantos compañeros visitan la isla de las Mujeres, donde son espléndidamente atendidos.



Cuenta la crónica/leyenda de Brandán el Navegante *(Navigatio Sancti Brandani)* que navegó hasta Islandia y Groenlandia, y llegó incluso hasta América, adelantándose en unos siglos a Leif Erikson y sus acompañantes vikingos. Fue una historia muy popular en la Edad Media, con muchas copias del manuscrito, haciéndose especialmente popular el capítulo en el que se narra el desembarco en el lomo de una ballena.

También han quedado reflejadas experiencias peculiares como las transformaciones o experiencias chamánicas en las que el iniciado lograba ser otra persona, animal o fenómeno natural. Este tipo de relatos aparecen como invocaciones u oraciones en las que el protagonista va identificándose con distintos elementos, logrando estar al «otro lado». Algunos de los más característicos son los de Tuan, Amergin o Taliesin. En este último, la transformación ocurre tras probar la poción que se cuece en un caldero mágico, posible manera de hablar de un ritual en el que la ingestión de alguna sustancia alucinógena era imprescindible para tener tal experiencia.

El alfabeto ogham

En Irlanda, Escocia y Gales se usó un alfabeto celta autóctono, llamado *ogham*, que se escribía por medio de incisiones o rayas sobre una línea central. El alfabeto estaba dividido en grupos de cinco letras, según estén

colocadas las *aicme* (‘rayas’) respecto a la *druinn* (‘línea central’), ya sea a izquierda, derecha, a ambos lados rectas o a ambos lados inclinadas. Su invención se atribuye a Ogma, dios irlandés de la elocuencia y de los druidas.

Lo conocemos por las trescientas inscripciones en piedra que se han encontrado, aunque estas son de una fecha muy tardía, ya en plena etapa de cristianización; las anteriores tal vez fuesen destruidas. También se usaba en materiales perecederos, tal como se refleja en antiguos textos, donde era utilizado principalmente en mensajes cortos para amenazar al enemigo o para su uso en conjuros.

Detalles de varias piedras oghámicas, con sus característicos cortes en un ángulo que sirve como línea vertical. The Irish National Heritage Park, Wexford, Irlanda.

Algunas crónicas cristianas citan la quema de «libros de druidas», que bien pudieran ser las «varas de *filidh*» o textos oghámicos sobre corteza de abedul o ramas de avellano que se archivan en las *tech strepta* o bibliotecas de la Irlanda antigua.

No siempre se escribía con ogham mensajes «normales», también tenían una manera secreta, una especie de máquina *Enigma* formada por tablillas *(peythinen)* metidas en un bastidor que había que saber en qué orden colocar para poder leer el críptico mensaje, que a su vez había que saber cómo interpretar.

Los *filidh* también usaron el alfabeto oghámico como uno más de sus métodos adivinatorios; para eso tenían *coelbreni*, unas varillas de tejo con inscripciones que eran tiradas al aire para ser después interpretadas.

5

Cuatro leyendas irlandesas

Como hemos visto antes Irlanda no fue conquistada por los romanos, lo que le permitió ser el último país donde se mantuvieron las tradiciones y sobre todo las leyendas célticas. La primera influencia foránea le llegó de la mano del cristianismo, llevado allí por San Patricio en el 423, aunque la iglesia que se fundó mantuvo durante mucho tiempo su independencia de Roma, lo cual permitió que los monjes transcribieran las historias y leyendas de sus antepasados.

En los monasterios se adaptó la fonética gaélica a los caracteres latinos y se comenzaron a transcribir aquellas viejas leyendas que ahora forman el corpus de la literatura medieval irlandesa, dividida en cuatro grandes temas o ciclos: el Ciclo Mitológico, el Ciclo del Ulster o de Cú Chulainn, el Ciclo de Finn o de Ossian y el Ciclo Histórico o de los Reyes.

En Irlanda convivieron durante algún tiempo los monasterios con las escuelas druídicas; de estas últimas saldrían algunos eruditos que acabarían convertidos en monjes y llegarían a santos. La cruz se unió con el anillo solar fijando la iconografía que desde entonces representa al cristianismo celta.

Muchos manuscritos medievales irlandeses acabaron en distintos monasterios europeos debido al miedo que provocaron los asaltos vikingos a partir del siglo VIII, con las consiguientes destrucciones de aquello que no consideraron lo suficiente valioso como para llevárselo. Cuando los normandos se instalaron en la isla, después de hacerlo en Inglaterra, volvió cierta estabilidad a los monasterios, que reiniciaron sus antiguos trabajos. Es el tiempo en que se escriben las antiguas leyendas paganas de la tradición bárdica, aunque la influencia de los druidas ya ha desaparecido, por lo que a veces se introducen elementos del evemerismo cristiano que indudablemente no podían estar incluidos en las historias originales como ocurre con las genealogías que parten de patriarcas bíblicos. A continuación, veremos unos ejemplos de estos ciclos.

CICLO MITOLÓGICO: *EL LIBRO DE LAS INVASIONES DE IRLANDA*

El *Leabhar Gabhála Éireann* o *Libro de las invasiones de Irlanda*, pertenece a los manuscritos que se reunieron bajo el llamado Ciclo Mitológico. Con un lenguaje sencillo y descriptivo, en verso y en prosa, narra a lo largo de trece capítulos las seis invasiones que en la antigüedad sufrió Irlanda, desde Cessair, nieta de Noé, hasta la llegada de los Hijos de Mil, procedentes de España.

La primera invasión (Cessair): cuando su abuelo Noé le negó la entrada en el Arca, Cessair, convencida de la próxima llegada del diluvio, reunió a tres hombres y cincuenta mujeres que tampoco pudieron entrar (sólo había lugar para ocho parejas humanas, y además libres de pecado), y embarcó hacia un lejano lugar, visto en una profecía, a donde no deberían llegar las aguas.

Cuando llegaron a Irlanda los tres hombres se repartieron las cincuenta y una mujeres y ocuparon tierras distintas. Uno de ellos no tardó en morir por «exceso de mujeres», con lo que sus diecisiete viudas se repartieron entre los otros dos varones; no tardó otro de ellos (el propio padre de Ceasair) en caer también por «las muchas jóvenes mujeres», por lo que el tercero salió huyendo. De poco le sirvió, ya que, a pesar de la lejanía, el diluvio también llegó a esa tierra.

La segunda invasión (Partholón): Partholón era el octavo en el linaje de Noé. Llegó desde Escitia (entre los mares Negro y Caspio), después de pasar por España, cuando Irlanda llevaba doscientos años deshabitada. En su tiempo se produce la anécdota del primer adulterio y el primer crimen pasional conocidos en la isla: Dadgnat, su mujer, sedujo a un esclavo. Ella salvó su vida aduciendo que se encontraba desatendida por su parte, pero al esclavo lo mató a pesar de haber sido incitado.

En aquella época se talaron árboles para conseguir las primeras tierras de cultivo, se construyeron las primeras casas y se elaboró la primera cerveza. También a la muerte de Potholon se produjo el primer entierro en Irlanda.

Este pueblo pereció, excepto un individuo, por culpa de una plaga que se desató a lo largo de una semana, cuando se debería celebrar la fiesta de Beltane, justamente la misma fecha en que llegaron a Irlanda.

La tercera invasión (Nemed): después de treinta años deshabitada, llegó a Irlanda Nemed, también procedente de Escitia. En Irlanda encontraron a los fomoré (no humanos, al parecer de gran tamaño, de los que nunca se cita su origen ni se considera su llegada como las otras invasiones) y se producen luchas continuas.

Bajo el reinado de Nemed se construyeron las primeras fortalezas redondas típicas de Irlanda. Tras vencer algunas batallas a los fomoré, Nemed murió por una plaga junto a muchos de los suyos. Los supervivientes fueron férreamente sometidos por los fomoré («ni humo de las casas podía verse, sin su consentimiento»), que les impusieron la

entrega de dos tercios de sus cosechas y otro tanto de sus hijos cada noche de Samhain.

Los descendientes de Nemed pidieron tres años de tregua para el pago del impuesto, cosa que les fue negada. Así que reunieron a todos los hombres posibles, más mercenarios y guerreros llegados de Grecia, donde tenían familiares (Nemed había tenido allí dos hijos con la hija del rey Sinol), que llegaron con druidas y animales venenosos.

Primero hubo una guerra de druidas de ambos bandos, perdiendo los fomoré, cosa que sirvió como anticipo para la siguiente guerra. Los nemedios y sus aliados fueron venciendo batalla tras batalla hasta que llegaron a la isla de Tory, donde estaba la fortaleza de Conainn, el jefe fomoré. Como nadie salía a presentar batalla les arrojaron animales venenosos. Los fomoré que no murieron por ellos salieron y fueron exterminados.

Los griegos regresaron con el botín de guerra y los nemedios permanecieron en la isla, aunque no tardó en llegar una flota de fomoré que acudía en ayuda de Conainn. Los nemedios, desprevenidos y agotados por la reciente guerra, fueron derrotados. Pocos sobrevivieron huyendo de allí.

La cuarta invasión (Fir bolg): doscientos años después llegaron los Fir Bolg, descendientes de los nemedios que huyeron a Grecia, donde los griegos acabaron esclavizándolos. Allí tuvieron que encargarse de hacer fértil una tierra pedregosa, por lo que les dieron sacos de cuero para retirar las piedras. Pero con esas bolsas más cuerda y madera se construyeron algunas embarcaciones con las que consiguieron escapar a la tierra de sus antepasados.

Con los Fir Bolg (nombre genérico que engloba a los propios Fir Bolg, más los Fir Domnann y los Fir Gálioin) se inició el nombramiento de reyes en Irlanda (el primero fue Slainghe), establecieron la capital en Tara y se dictaron las primeras leyes. Su rey más célebre (y último) fue Eochaid, que reinó durante diez años en los que no se produjeron guerras entre ellos ni tormentas que asolasen las cosechas. Al parecer, los Fir Bolg no tuvieron problemas con los fomoré.

La quinta invasión (Tuatha Dé Danann): otro de los nemedios huidos de Irlanda fue el originador del linaje del Tuatha Dé Danann (‘Pueblo de la Diosa –Madre– Dana’), protagonistas de la siguiente invasión. Estos eran

unos seres poderosos que en Irlanda se enfrentaron tanto a los Fir Bolg como a los fomoré, aunque también hubo tratos, bodas y cruce de sangres.

Cuando llegaron a Irlanda un primero de mayo (Beltane) a las costas de Corcu Belgatan (actual Connemara), quemaron sus naves provocando una humareda que se extendió sobre la isla durante tres días y tres noches. Hay otras leyendas acerca de este pueblo que aseguran que sus naves llegaron volando por los aires envueltas en una nube mágica.

En el *Leabhar Gabhála Éireann* sólo se citan genealogías y nombres de reyes, tal vez porque la historia de este pueblo ya ocupa otros manuscritos donde se los cita en términos de semidioses que habían habitado en las «islas del norte del mundo».

Tuatha Dé Danann

El Tuatha Dé Danann procedía de cuatro ciudades míticas (Falias, Gorias, Murias y Finias) donde estudiaron artes mágicas (en el manuscrito se puntualizan ciencias ocultas, brujería, artes druídicas y habilidades mágicas), y en ellas consiguieron un objeto de especial poder hecho por un druida legendario:

- En Murias, llevó el caldero de Dagda o Undri hecho por Semias. Este, era un caldero del Renacimiento, capaz de dar de comer a todo un ejército y también de sanar a los heridos y resucitar a los muertos. Estaba asociado al elemento agua.
- Finias, con la *Claimh Solais*, la espada de Nuada, forjada por Uscias. Esta era la Espada de Luz que podía partir en dos a los enemigos. Estaba asociada al elemento aire.
- Gorias, con la Sleá Bua o lanza de Lugh hecha por Esras. Era un objeto flamígero. Estaba asociado al elemento fuego.
- Falias, con la Lia Fail o piedra del destino de Tara, tallada por Morfessa. Rugía cuando un legítimo *Ard Rí* ponía su pie sobre ella. Estaba asociada al elemento tierra.

Cuando llegaron a Irlanda, su rey era Nuada. Por parte de los Fir Bolg reinaba Eochaid y en los fomoré Balor. No fue posible la paz ni con unos ni con otros. En la primera batalla de Mag Tuired vencieron a los Fir Bolg,

que se retiraron a las islas del oeste, aunque el rey Nuada perdió una mano por lo que tuvo que dejar la soberanía por imperfección física.

El rey de los Tuatha Dé Dannan era Nuada, hasta que perdió una mano en la batalla de Mag Tuired, por lo que tuvo que dejar la corona. Aunque la recuperó después, cuando el herrero Crebde le fabricó una de plata. Portada de un disco de Celtachor dedicada a Nuada.

La segunda batalla de Mag Tuired fue contra los fomoré. Antes del enfrentamiento ya se habían hechos intentos de aproximación entre ambos pueblos por medio de alianzas matrimoniales, como la de Bres, hijo del rey fomoré, y Elantha, mujer daneana; incluso dejaron que Bres fuese el soberano de toda la isla. Pero este los traicionó permitiendo la entrada del ejército que hasta entonces había estado preparando su padre en la isla de Tory.

Los daneanos volvieron a renombrar rey a Nuada, ya que el herrero Crebde le fabricó una mano de plata, que el médico Diancetch le insertó en el brazo. Miach, hijo de Diancetch, lo mejoró dándole un movimiento propio de tendones y articulaciones, como si fuese natural.

UN DIOS CELOSO

Diancecht, el médico del Tuatha Dé Danann, acabó siendo el dios de la medicina para los irlandeses. En unos versos del *Libro de las invasiones* se dice: «Pudo resucitar de la tierra un masacrado ejército y hacerlos vivir y respirar volver a luchar».

Pero este dios tenía una mancha en su historial: en un ataque de celos profesionales mató a su hijo Miach, que le había superado en conocimientos. Las lágrimas de su hermana Airmed sobre su tumba ocasionaron que brotaran 365 hierbas medicinales específicas para cada parte del cuerpo de las que surgieron.

Es entonces cuando aparece un personaje esencial en esta historia, un joven llamado Lug, que era hijo de un matrimonio mixto (Ethne, hija de Balor, y Cian, hijo del médico Diancecht). Él elige el bando paterno y asegura poseer todas las habilidades, cosa que demuestra tras una intensa prueba. Nuada, que ya tenía el apodo Airgetlamh, 'el del brazo de Plata', decide que dirija en su nombre al ejército. Lleva consigo a un herrero llamado Golbiu, capaz de rehacer todas las armas que se fueran inutilizando a lo largo de un combate, y a Diancecht, capaz de sanar a cualquier herido e incluso recuperar a los muertos, siempre y cuando no los hubieran decapitado. También le acompañan los mejores guerreros (un hombre, Ogma, y una mujer, Morrigan), el druida Figols, que lanzará lluvias de fuego sobre el enemigo, varias brujas que conseguirán controlar la naturaleza y unos hechiceros que son capaces de provocarles una terrible sed y al mismo tiempo impedirles orinar, secando de paso los doce lagos y los doce ríos donde podrían aprovisionarse de agua. Finalmente también les acompañará el bardo del rey, que con uno de sus versos hará que se sientan avergonzados. No es mala compañía para una guerra en la que la magia será un arma más. Pero los fomoré poseen poderes similares.

Se suceden los días de terribles matanzas por parte de ambos contendientes. Entre los fomoré destaca Balor, abuelo de Lug, poseedor de un ojo mágico que mataba a todo aquel que lo mirase. Cómo era imposible acercarse a él, Lug le lanzó una piedra con su honda con tal fuerza que le salió por la parte trasera de la cabeza. Este suceso puso punto final a la guerra. Morrigan dio el grito de la victoria «sobre las montañas reales de Irlanda, sus aguas principales y las desembocaduras de los ríos».

Los daneanos permanecieron durante ciento setenta y nueve años en la isla, justo hasta que llegó el siguiente pueblo invasor.

La sexta invasión (Los Hijos de Mil): tras su salida de Escitia, la tribu de los goideles (*gaedheal*) llegó a la península ibérica bajo el mando de Brath, donde combatieron contra los toisona, los bachra y los longbardaid.

Los Fir Bolg pudieron vivir en el Dun Aengus, un fuerte de piedra del siglo V a. C., sobre la colina Grianán de Ailech (Inishmore, la mayor de las islas Aran), tras ser vencidos por los Tuatha Dé Danann. Sólo tiene muralla semicircular, ya que la otra parte está protegida por un acantilado plano de unos doscientos metros de altura.

Brath tuvo un hijo, Breogán (actualmente se le cita en el himno de Galicia), que venció a todas las tribus, a las que consiguió pacificar («ganó muchas batallas y combates contra las duras tribus españolas»). Fundó la ciudad de Brigantia (La Coruña, aunque hubo otras *brigantias*) y el faro, que se llama torre de Hércules. Breogán tuvo diez hijos, uno de los cuales, Bile, le dio un nieto llamado Golam, que fue educado «en todo tipo de sabiduría» y en las artes de la guerra. Pero este, cuando llegó a la edad adulta, decidió regresar a la tierra de la que habían partido sus antepasados.

Y «con cuatro barcos y buenos hombres» partió hacia Escitia, pasando por Gatian (¿Gadir/Cádiz?), las columnas de Hércules, Sicilia, el mar Negro y el mar Caspio, hasta llegar a las llanuras escitas, que por entonces estaban gobernadas por el rey Refflоir. El recibimiento fue caluroso y el rey quiso que Golam se casase con su hija Seng, con la que tuvo dos hijos: Eremon y Eber Donn. Pero con el tiempo Golam llegó a gozar de más popularidad que el propio rey, lo que causó la envidia de este, que acabó retándolo a un duelo. Tras vencerlo, Golam se fue con los suyos, incluidos sus hijos, navegando por las costas de Asia hasta llegar a Egipto.

El recibimiento por parte del faraón Nectonebus no fue menor que el que le brindase Refflоir, y también lo casó con su hija Scota. Allí

permaneció Golam ocho años, teniendo con su nueva esposa una pareja de gemelos.

Entonces quiso Golam regresar a su auténtica tierra, junto a los suyos. Embarcaron y llegaron a una Brigantia desierta. Breogán había muerto y las tribus sometidas se habían vuelto contra los goideles. Golam reunió a los supervivientes, refugiados en los bosques y las montañas, e inició la contraofensiva, resultando, igual que su abuelo Breogán, vencedor en todas las batallas, por lo que recibió el nombre de Mil o Miled (que podría significar 'guerrero', 'exterminador' o 'vencedor'). Y gobernó durante algunos años hasta que una enfermedad acabó con él. Después las tribus volvieron a sus habituales hostilidades con más fuerza que nunca, por lo que los sucesores de Golam, sus hijos Eber Donn y Eremon, tuvieron que limitarse a defender los límites de Brigantia.

Entonces, Ith, otro hijo de Breogán, «experto y muy preparado en conocimientos» (sin duda un druida), una noche de noviembre vislumbró de algún modo una lejana isla y hasta ella embarcó junto a algunos hombres. Esa isla era Irlanda, que por aquel entonces se llamaba Inis Ealga y estaba habitada por los últimos descendientes del Tuatha Dé Danann. Estos ya estaban alejados de las glorias de los viejos héroes de antaño y guerreaban entre ellos una vez que habían acabado con sus enemigos. En la fortaleza de Ailech (en el actual condado de Donegal) encontró a tres reyes que discutían sobre cómo dividirse entre ellos la tierra de un cuarto que había muerto. Ith les encomió a que depusiesen las armas y disfrutasen de la vida en aquella tierra en que vivían, tan fértil y con buen clima. Los reyes creyeron entender en sus palabras un deseo de conquista, por lo que le tendieron una emboscada cuando regresaba a su barco en la que resultó mortalmente herido.

Cuando se enteraron de esa traición, los Hijos de Mil, portadores de la sangre real de Escitia y Egipto, decidieron tomarlo como una declaración de guerra y se dispusieron a invadir la isla. A la primavera siguiente partieron de Brigantia cinco barcos con cuarenta jefes guerreros, sus mujeres y servidumbre, entre ellos Amergin, hijo de Golam y bardo/druida, que tendrá un papel fundamental en los hechos que ocurrirían a partir de entonces.

Al llegar a la isla un 1 de mayo (una vez más Beltane) los daneanos se hicieron los ofendidos por ese ataque de improviso, por lo que Amergin determinó que se alejarían con sus barcos a una distancia de nueve olas

(eso tal vez debía ser un equivalente a lo que ahora son las aguas territoriales) y después atacarían. Entonces los druidas de los daneanos provocaron una tormenta mágica que dispersó los barcos mar adentro. Amergin consiguió parar la tempestad invocando a Ériu, el espíritu de la tierra de Irlanda, con quien se había comunicado con anterioridad.

El Tuatha Dé Danann sería derrotado en Slieve Mish y en Tailtin, pasando los supervivientes a vivir en el *sidhe*, algo así como el mundo subterráneo al que se accedía a través de los dólmenes y otro tipo de monumentos de la más remota antigüedad que había en las colinas.

Con esta oración pagana, Amergin pidió ayuda al espíritu tutelar de la isla (Ériu) y a los elementos naturales, reclamando un lugar para su pueblo, lo cual sería aceptado, ya que no tuvieron apenas dificultades para vencer a los otrora poderosos Tuatha Dé Danann:

La invocación de Amergin

Invoco a la tierra de Irlanda,
muy bañada por el fértil mar,
fértil es la montaña plagada de frutas,
frutas esparcidas por los húmedos bosques,
húmedos son sus ríos y cascadas,
de cascadas es el lago de profundas pozas,
profundo es el pozo de la colina,
un pozo de tribus es la asamblea,
una asamblea de reyes es Tara,
Tara es la colina de las tribus,
las tribus de los Hijos de Mil.

Por su parte, los Hijos de Mil quedaron gobernados por los hermanos Eremon y Eber Finn, que no lograron ponerse de acuerdo y terminaron dividiéndose al personal y a la isla, quedando el norte para el primero y el sur para el segundo. No duró mucho este acuerdo pues, tras un año de paz, los hermanos se enfrentaron en Tochtar Eter Da Mhagh, tras lo cual Eremon reinó solo en Irlanda durante quince años. De su estirpe fueron quienes reinaron durante los ciento cincuenta años siguientes.

Los nombres de algunos de los Hijos de Mil han llegado a nuestros días en la toponimia de la isla, como Breg (Mag Breg), Cualu (Cualann), Cuailnge (Sliab Cuailnge), Muirthemne (Mag Muirthemne), Lugaid (Corco Laigde). Aquellos y otros formaron los doce clanes que iniciaron la *saorchlanna* (nobleza irlandesa). El linaje milesio se mantuvo en la provincia de Ulad (Ulster) durante novecientos años.

¿Mito o realidad?

Y esta invasión sería la última, ya que no hubo más plagas ni otros invasores (las invasiones vikingas y normandas fueron muy posteriores), por lo que aquellos Hijos de Mil, procedentes de España, serían los antecesores de los irlandeses actuales.

En el siglo XVII, el clérigo Geoffrey Keating escribió en su *Historia de Irlanda*: «Desde España vinieron los *scottos* a Irlanda». Hay que tener en cuenta que los irlandeses migraron a lo que después se llamaría Escocia, donde formaron el reino de Dalriada. La denominación de *scottos* procedería de Scota, la esposa de Mil, que llegaría a Irlanda acompañando a sus hijos, los primeros reyes milesianos de la isla.

Esto, negado por muchos historiadores durante siglos, parece que toma cuerpo, sobre todo desde que los investigadores del Trinity College de Dublín dieron a conocer en un artículo publicado en *The American Journal of Human Genetics* que tanto los irlandeses como los escoceses están emparentados genéticamente con los habitantes de la península ibérica, concretamente con los de la zona noroeste. Y ese vínculo es anterior a la Edad del Hierro, remontándose incluso al 2000 a. C. ¿Confirma esto que lo que cuenta el *Leabhar Ghabhála* es algo más que mitología?

CICLO DEL ULSTER: *TÁIN*

El *Táin* es la manera popular que usan los irlandeses para llamar al *Táin Bó Cúailnge*, o «El robo del toro de Cúailnge» (*Cooley* en inglés), considerado como la obra más importante de la literatura medieval irlandesa (transcrita de la tradición oral de los bardos). En este libro aparecen grandes personajes de la época, como el rey Conchobar, el druida Cathbad o la reina Maeve, aunque cabe resaltar por méritos propios al guerrero Cú Chulainn.

Mural de un aparcamiento de Dublín mostrando escenas de la historia del *Táin*: el enfrentamiento entre los toros pardo y blanco y el duelo entre el protagonista Cú Chulainn y su amigo Ferdiad en el vado de un río.

La trama del *Táin* se desarrolla en un tiempo que podemos situar alrededor del comienzo de la era cristiana, aunque en la obra no aparezcan referencias históricas que la sitúen con más precisión. Aunque de aquella Irlanda sepamos pocos detalles «históricos», sí tenemos a través de esta obra información de muchos elementos de la vida cotidiana:

- La división de la isla en cuatro provincias: Ulad, Connacht, Leinster y Munster, cada una con su propio rey, quedando un punto central (Tara) para el *Ard Rí* o 'rey supremo'.
- La preponderancia de la casta guerrera, que aparece en las historias como única protagonista dejando totalmente de lado a los campesinos o artesanos.
- La importancia de los herreros, a los que se les atribuían conocimientos mágicos para elaborar sus armas y joyas, como Culann, con suficiente prestigio y riqueza como para invitar al rey Conchobar y su séquito.

- La influencia de los druidas, como Cathbad, Sencha, Ferceirtne o Morann, que viven en Emain, la capital de Ulad, junto al rey, y participan de todos los acontecimientos importantes.
- Las cabezas cortadas del enemigo, coleccionadas y exhibidas por los guerreros.
- El puesto de algunas mujeres que no se conforman con el papel tradicional, como Nessa, que da apellido a su hijo, el rey Conchobar (mac Nessa), la reina Maeve, que se pone al frente de un ejército, o las guerreras Scáthach y Aífe, que dan clases magistrales a Cú Chulainn, siendo respetadas por todos.
- El combate singular, ya notificado por los cronistas de Hispania o Galia, según el cual se enfrentaban un guerrero de cada bando. En este caso lo hacen en una especie de tierra de nadie: justo en medio del río que sirve como frontera entre las dos provincias.
- La costumbre del *geis* o prohibición que un druida, o a veces una mujer, podía imponer incluso al guerrero más poderoso. La violación de un *geis* suponía el quebrantamiento de una ley, lo que traía tremendas consecuencias que podían ir desde el rechazo social hasta una dolorosa enfermedad e incluso la muerte.
- El uso de la escritura oghámica, que al parecer se desarrolló en Irlanda (también se han encontrado inscripciones en Escocia y Gales), en textos cortos que podían indicar límites territoriales e incluir serias advertencias al enemigo que los traspasase.
- La creencia en el *sidhe*, donde los dioses y otros seres sobrenaturales vivían en paz y armonía, y donde algunos humanos podían entrar en determinadas circunstancias.
- La preponderancia de Lugh sobre los demás dioses, tal como debió ocurrir en todos los territorios celtas a juzgar por la cantidad de ciudades que llevaban (y, en muchos casos, aun llevan) su nombre.
- Los presagios de muerte, en este caso en forma de la «lavandera» que ve el héroe en un río cuando se encamina al lugar en el que finalmente caerá.

Esta historia se popularizó en la época victoriana, cuando los irlandeses comenzaron a recuperar gran parte de las leyendas del pasado, gracias a la traducción del gaélico al inglés que hizo Lady Gregory, aunque

su adaptación sufriese la censura, o autocensura, propia de la época, sobre todo en lo que respecta a algunos caracteres femeninos, como la reina Maeve, «la de muslos amistosos», cuyos hábitos sexuales no resultaban muy acordes con las costumbres socialmente correctas de entonces.

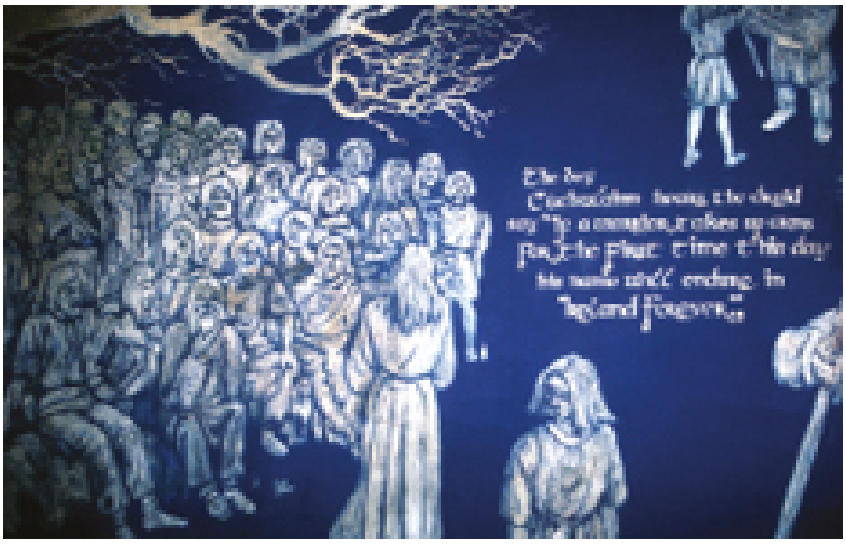
El hijo de un dios

A pesar de que en la historia de Cú Chulainn puede observarse el trasfondo de la vida cotidiana de aquel período, también está cargada de elementos sobrenaturales (que seguramente no eran considerados así por sus contemporáneos). Y estos comienzan con el propio nacimiento del héroe después de que su madre, Degtera, hermana del rey, hubiese desaparecido el mismo día de su boda. Nadie se preocupa excesivamente de aquel hecho, ya que tiene todos los aspectos de haber sido abducida por algún ser del *sidhe*, lugar de residencia de los dioses y otros seres mitológicos. Nada se puede hacer contra eso, además de que tampoco se considera como algo negativo.

Degtera aparece cuando está a punto de dar a luz. El padre de la criatura no es otro que Lugh. El niño recibe el nombre de Setanta y vivirá con sus padres físicos en la llanura de Muirthemne.

El joven guerrero

Alguien de esas características está llamado a realizar grandes hazañas guerreras y sin tener que esperar los acontecimientos habituales para gente «normal». Así que a la edad de siete años, cuando es consciente de que existe una ciudad donde vive el rey rodeado de los mejores guerreros de Ulad (Ulster), a Setanta le entra el irresistible deseo de ponerse en marcha, sin que sus padres traten de disuadirlo; bien saben ellos que no deben (ni pueden) influir en el destino de alguien así.



Una vez instalado en Emain, junto a los otros hijos de los guerreros que están al servicio del rey Conchobar, un druida vaticinó grandes aventuras y una vida corta para quien ese día tomase las armas; lo cual le pareció perfecto al joven Cú Chulainn.

Cierto día, por llegar tarde a la invitación del herrero Culann, tiene que enfrentarse a su temible perro guardián, que lo toma como un intruso. Lejos de asustarse, Setanta se enfrenta a él y consigue matarlo. Cuando los invitados de Culann salen de la casa, se quedan asombrados por la fuerza y el valor del niño, pero el herrero está consternado. Quería mucho a aquel perro, que además defendía sus propiedades. Setanta le da la solución: que busque un cachorro al que pueda adiestrar y mientras tanto él hará las funciones de guardián. Desde entonces será conocido como Cú Chulainn, el 'Perro de Culann'.

Las reinas guerreras de Alba

Algunos años más tarde ya es un héroe reconocido por los mejores guerreros de Ulad. Pero aún le falta el toque de excelencia. Por eso es mandado a Alba, justo a la costa oeste de la actual Escocia, donde hay algo que podría llamarse escuela de guerreros, al mando de mujeres, a las que acuden quienes quieran aprender a encauzar la fuerza bruta para que los eleve por encima de los demás combatientes.

La primera en enseñarle el arte de la guerra será Scáthach. Durante su entrenamiento conoce a otro guerrero de Irlanda con un nivel similar al

suyo: Ferdiad, con el que entabla una férrea amistad; hacen juramento de no atacarse nunca entre ellos.

Después se puso en manos de otra guerrera, Aífe, que le enseña técnicas superiores. Algunas tienen nombres que recuerdan a las artes marciales de oriente con nombre como «el pez saltarín», «la proeza del manzano»… A este tipo de entrenamiento no acude cualquiera, ya que es un proceso de transformación en el que la disciplina y el control mental y físico son esenciales para alcanzar las máximas destrezas.

La reina Maeve

Al sur de Ulad está la provincia de Connacht, donde reinan Ailill y, sobre todo, Maeve. Esta reina, por envidia ante las propiedades de su marido, que superan las suyas únicamente por un toro de cualidades excepcionales (cada día dejaba preñadas a cincuenta vacas, su orina mataba la mala hierba, su mugido tranquilizaba a los niños inquietos), decide adquirir uno similar que tienen en Ulad. Ante la humillación que le supone la negativa de su dueño, decide organizar un ejército para invadir esa tierra.

Los *ulaid* estaban por aquella época sujetos a una terrible maldición. Años atrás, una tal Macha, encarnación de una diosa guerrera, maldijo a todos los hombres de la provincia a tener dolores de parturienta cada vez que su tierra estuviese amenazada por el enemigo. De esta maldición sólo se libran los druidas, que no participan en guerras, y Cú Chulainn, debido a su carácter semidivino. Así que es a él a quien corresponde la misión de defender Ulad.

La reina Maeve de la provincia de Connacht sería capaz de organizar una guerra para invadir Ulad (Ulster) y conseguir el toro pardo. Pero no contaba con que tendría que enfrentarse a Cú Chulainn.

Lo hará en el vado de un río, donde cada día tiene que batirse en combate singular con un guerrero del otro bando. Los días pasan y las victorias del héroe se suceden, pero el esfuerzo y las heridas le pasan factura hasta el punto de que su padre, el dios Lugh, debe tomar un cuerpo similar al suyo y acudir en su lugar mientras él se recupera.

La reina Maeve, viendo que así no podrá invadir Ulad, hace llamar a Ferdiad y le obliga a luchar contra aquel con quien años antes había hecho un pacto de amistad. Los dos siguen estando muy igualados, pero al tercer día Cú Chulainn logra herir mortalmente a su amigo. Es una victoria que le llena de tristeza.

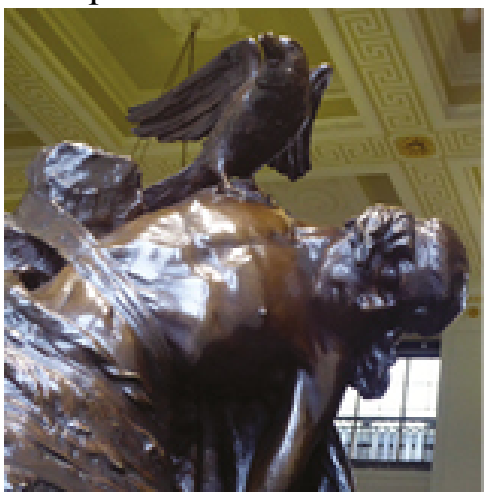
Mientras la guerra se resuelve a favor de Ulster, los toros protagonistas involuntarios del comienzo de la misma se encuentran en medio del campo y deciden hacer su propia guerra, muriendo ambos. La excusa inicial para la invasión de la provincia norteña no era grande, pero el resultado final lo vuelve todo ridículo, a no ser que se tenga en cuenta que aquella era una sociedad guerrera y que, como tal, la guerra era una condición natural que no precisaba demasiadas excusas.

LA TRADICIÓN DEL ROBO DEL GANADO

Se han conservado en Irlanda bastantes historias basadas en un *táin* o robo de ganado, un elemento tan arraigado en las tradiciones que no estaba penalizado por las leyes: *Táin Bó Froích, Táin Bó Dartada, Táin Bó Regamna, Táin Bó Erc, Táin Bó Flidais, Táin Bó Munad, Táin Bó Ruanadh, Táin Bó Sailin, Táin Bó Aingen*. Pero solamente el *Táin Bó Cúailnge* es considerado como el *Táin*.

Una muerte de héroe

Pasan algunos los años y al héroe le llega la hora. Como corresponde a alguien de su categoría, debe morir joven y con la espada en la mano. Tras tener una visión de la «lavandera del vado», una premonición de su cercana muerte, es mortalmente herido en un enfrentamiento, pero no quiere que su cuerpo caiga al suelo. Así que se ata a un pilar de piedra; sus enemigos no se atreven a acercarse hasta que un cuervo se posa en su hombro. Sólo entonces la espada de Cú Chulainn cae al suelo.



La figura de Cú Chulainn fue usada por los monjes cristianos para propiciar la conversión, relacionándolo con Jesucristo, pues ambos eran hijos de un dios y una virgen, vivieron una corta pero intensa vida y su muerte estaba predestinada. Siglos más tarde, también sería reivindicada por el movimiento independentista irlandés frente a la ocupación inglesa. Prueba de ellos es la

estatua (Oliver Sheppard, 1916) que se exhibe en las cristaleras de la Oficina de Correos de Dublín.

CICLO FENIANO: FIONN Y LOS *FIANNA*

Si el Ciclo del Ulster muestra a Cú Chulainn como gran héroe irlandés, el Ciclo de Fionn y su segunda parte, el Ciclo Osiánico, están dedicados a Fionn (o Finn) y a su hijo Oisín (u Osian), de los que hay miles de poemas, baladas o cuentos. A continuación veremos una manera, de las muchas posibles, de contar su historia.

Fionn mac Cumhaill

Su nombre auténtico era Demne Máel, aunque a temprana edad adquirió el apodo por el que sería conocido, Fionn el Rubio. Nace en el condado de Kildare, pero su vida transcurre en los de Leinster y Munster.

Su historia ya es trágica incluso antes de su nacimiento: a su padre, Cumhaill, le profetizaron que moriría en la primera batalla en la que participara tras casarse, por lo que no buscó esposa durante mucho tiempo; pero el amor o el ardor jugaron sus cartas entre él y Muirenn, hija del druida Tadg. Esta, a su vez, era portadora de otra maldición: su hijo destronaría al rey Conn. Así que su padre la mantuvo alejada del contacto con cualquier hombre.

Es fácil de adivinar cómo el destino se sobrepone a todos los condicionamientos racionales: obviamente, Cumhaill y Muirenn se conocen y ella queda embarazada. El rey Conn, el de la Cien Batallas, se siente traicionado y en peligro, así que tiene lugar una guerra entre su clan (Morna) y el de Cumhaill (Baoiscne). Cumhaill muere, Muirenn da a luz y el rey Conn ordena arrojar al bebé a un lago, pero el niño consigue salir del agua por sí mismo (y además con un salmón en la mano). La madre se lo lleva a su hermana, la druidesa Bodhmall.

LAS BALADAS DE FIONN, ESCRITAS EN FLANDES

En el siglo XVII, el capitán de los Tercios de Flandes Sorley Boy MacDonnell, de origen irlandés (tuvo que huir de la persecución inglesa), encargó a una comunidad de monjes franciscanos irlandeses de Lovaina que escribiesen una recopilación de historias tradicionales de su patria en la lengua vernácula. No se sabe qué pasó con el capitán, pero el manuscrito resultante *(Duanaire Finn)* hoy en día está considerado como uno de los mejores sobre el Ciclo Feniano.

Pasa el tiempo, mostrando el joven Demne sus innatas habilidades para cazar y para jugar al *fidchell* (en irlandés *gwyddbwyll*), y tiene un incidente muy similar al de Cú Chulainn cuando se acerca a la capital de Ulad: Demne encuentra a unos jóvenes jugando al *hurling* (en irlandés, *iomáint* o *iománaíocht*) y acaban atacándolo al sentirse humillados por sus habilidades; él les da también una lección de lucha. Algunos días después, los mismos chicos le incitan a que los ahogue mientras se bañan, y él no duda en aceptar el reto y echarse al agua, ahogando a nueve de ellos. Los testigos, al ser preguntados, dicen que ha sido Fionn el Rubio y a partir de entonces así será conocido. Como ya tiene cierta celebridad en la región y no es difícil sacar conclusiones de quién es, Fionn se aleja de allí y encuentra la herrería de Cuilleann (otro punto en común con Cú Chulainn), que fabrica para él dos lanzas especiales; con una de ellas mata a un enorme jabalí que estaba dando muchos problemas en esa región. Siguiendo su periplo llegará al valle del Boyne, donde había un pozo en el que un tal Finn Eces o Finegas lleva algún tiempo intentando pescar el salmón de la sabiduría. Justo cuando Fionn trabaja como su ayudante, Finn Eces consigue finalmente su trofeo, que pone a asar, dejando a Fionn al cuidado. El joven toca el salmón sobre las brasas y, al quemarse, se chupa el dedo, adquiriendo de pronto el *imbas forosnai* (‘la luz viene de la oscuridad’), que viene a ser el don de la inspiración o la sabiduría que se atribuye a este pez tan especial. Esta escena la tenemos repetida, con ligeras variantes, en otras leyendas celtas, como la del bardo galés Taliesin, y posiblemente hubiera otras que se han perdido.

A partir de entonces, repitiendo el gesto de chuparse el dedo además de entonar el *Teinn Laida* (‘Canto de Iluminación’), Fionn será capaz de hacer profecías, normalmente con oscuras frases de difícil comprensión, o simplemente comprender cosas que no conocía anteriormente.

Junto al guerrero Fiacail se une a la banda de *Fianna* en la que estuvo su padre, pasando una dura prueba en la que tiene que mostrar sus habilidades como guerrero y sus conocimientos intelectuales. Y pronto se hace su jefe. En Tara, Fionn tendrá la oportunidad de sorprender al *Ard Rí* Conn Céadachathach matando a un ser del *sidhe*, pues todos los Samhain quemaba el fuerte sin que ningún guerrero hasta entonces hubiera sido capaz de evitarlo. Entonces, el rey lo nombra jefe de todas las *Fianna*.

Su cuerno de caza, llamado Borabu, también convocaba a su gente en caso de necesidad, pues podía ser escuchado en toda Irlanda. Tuvo varias esposas y amantes que le dieron muchos hijos, siendo el más famoso Oisín, que nació de Sadbh, mujer que se le presentó con la forma de una cierva.

Si su nacimiento estuvo relacionado con una profecía, su muerte no queda a la zaga: un druida había profetizado que moriría el día en que bebiera de un cuerno, por lo que él bebe siempre en una copa. Pero un día bebe en un manantial y algo raro debe notar porque cuando se chupa el dedo inmediatamente conoce el nombre de aquel lugar: el Cuerno de Iuchbha. Y sabe que su muerte es inminente. Esta tendrá lugar cerca del río Boyne, donde viven unos viejos enemigos, el clan Luaighne. Tras una dura lucha, finalmente cae, siéndole cortada la cabeza según la costumbre celta. Y esa cabeza fue capaz de hablar. Pero, como un buen héroe irlandés, tal vez algún día regrese para salvar a su país.

Consejos de Fionn al hijo de Lughaid

Si quieres llegar a ser un gran guerrero, observa estas reglas:

- Por muy valiente que seas, no provoques a otros para que se enfrenten a ti.
- No rehúses compartir tu comida ni tengas a un tacaño como amigo.
- No golpees a tu perro sin una razón. Sin pruebas, no acuses a tu esposa.
- No golpees a un tonto en una lucha, ya que él no es consciente del todo.

- No busques defectos en personas nobles ni en ancianos.
- No te burles de alguien que se ha ganado su reputación.
- No hagas tratos con personas malvadas o estúpidas.
- No reverencies a cualquiera, pero dedica tu gentileza y generosidad a las mujeres, los niños y los poetas. Y no seas rudo con la gente de las clases bajas.
- No compartas tu cama con cualquiera.
- No abandones a tu señor mientras vivas o a hombre alguno que hayas prometido proteger, ni por todo el oro del mundo.
- No te metas en peleas innecesarias ni amenaces o pronuncies grandiosas palabras que después no puedas cumplir.
- No acuses de forma apresurada ni te conviertas en transmisor de calumnias.
- No frecuentes tabernas ni te mezcles con gentes de mala reputación.
- No sueltes las armas hasta que la lucha haya concluido del todo.
- No dejes pasar las oportunidades y úsalas con inteligencia.

La *Fianna* (*fiantaichean*, en Escocia) era una fraternidad de guerreros *(fénnid)* que vivían apartados de la sociedad, en una cultura donde era tan importante el «organigrama» clan-tribu. Como banda armada, durante el verano vivían en los bosques como mercenarios, bandidos y cazadores y no reconocían más autoridad que la del jefe *(rígfénnid)* elegido entre ellos mismos.

Los nuevos miembros debían pasar antes duras pruebas a modo de ritual iniciático en las que debían mostrar tantos sus destrezas bélicas contra nueve guerreros, como habilidades atléticas o cualidades intelectuales, como la poesía. Otra condición era la separación legal del candidato y su clan/tribu, lo que suponía, entre otras cosas, la desaparición del derecho de compensación o venganza por su muerte, que quedaba en manos de la *Fianna*.

Originariamente se les podía considerar como una especie de bandoleros dedicados a la caza y el robo (e incidentalmente, a la lucha como mercenarios), pero en la época cristiana la *Fianna* ya era una institución reconocida por la ley que mantenía el orden en los caminos y defendía el territorio de ataques externos. Y en los textos legales se les

diferencia claramente de los *dibheargaigh*, seguramente bandas de forajidos huidos o exiliados de sus tribus.

Su grito de guerra se llamaba *Diord Fion*, del que se dice que era como un zumbido. En tiempos de Fionn mac Cumhaill, dentro de la *Fianna* había dos grupos rivales: el clan Baíscne de Leinster, liderados por el propio Fionn, y el clan Morna de Connacht, liderados por Goll mac Morna. También quedó constancia escrita de otros clanes: Mican-Smoil, O'Navnan, Ronain, Dubh-dithribh y Dubh da bhoirenn.

Oisín

La historia de Fionn se complementa con la de su hijo Oisín. Cuenta la leyenda que su madre fue transformada en cierva por un druida. Fionn la vio mientras estaba cazando, pero no la mató y ella recuperó su forma humana. Cuando estuvo embarazada, el druida la volvió a encontrar, transformándola de nuevo, teniendo que regresar al bosque. Tras años de búsqueda, Fionn encontró a su hijo Oisín.

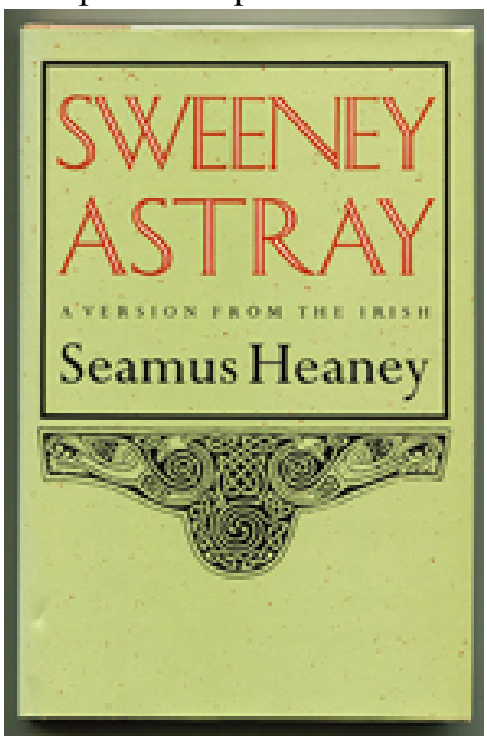
Con estos antecedentes, el joven héroe no podrá tener una vida muy normal. Se enamorará de una hija de Manannán mac Lir, un dios del mar, que lo llevará al Tír na nÓg, donde tendrán dos hijos. Cuando decide regresar a su mundo, Oisín es advertido de que no debe pisar el suelo, por lo que lleva un caballo. Y se encuentra con que no reconoce nada ni a nadie, ya que han transcurrido trescientos años humanos. Olvida la advertencia y descabalga, envejeciendo instantáneamente esos tres siglos que no ha vivido en la Tierra.

El coloquio de los ancianos (*Agallamh na Seanórach*), escrito en el siglo XII, es una de las historias sobre Fionn contada por su hijo Oisín o su camarada de armas Caoilte a San Patricio en un largo viaje por Irlanda.

CICLO HISTÓRICO: *BUILE SHUIBHNE (EL FRENESÍ DE SWEENEY)*

El Frenesí de Sweeney es un largo poema medieval escrito en gaélico, aunque recoge la tradición oral de los cuentacuentos irlandeses, con toda su capacidad de mezclar escenas de la vida cotidiana con la más explosiva y bizarra fantasía, incluyendo en esta ocasión elementos cristianos. Es la

historia de un rey-pájaro exiliado a las copas de los árboles por una maldición y el gran mensaje es: si te enfrentas a la Iglesia recibirás un duro castigo, da igual lo importante que seas.



El poeta irlandés Seamus Heaney publicó en inglés la historia de *Buile Shuibhne*, con el nombre de Sweeney Astray, cambiando el apelativo habitual de 'buile' (loco, frenético) por 'astray' (descarriado), más acorde con la vida del personaje. El libro comenzó como un intento de traducción, pero acabó siendo una rescritura de la historia original, con la introducción de elementos personales del autor.

Realmente es la tercera parte de una larga historia que comienza con la fiesta en el Dúin na nGéd y continúa con la batalla de Maige Rátha (Moira), que tuvo lugar en el 637 d. C., para terminar centrándose en este curioso personaje justo desde esa batalla hasta su muerte.

Shuibhne, anglizado como Sweeney, era hijo del rey Colman Cuar de Dál nAraidi o Dalaradia, un pequeño reino al noreste de Irlanda (no confundir con la Dalriada escocesa). Pero acaba convertido en una especie de vagabundo aéreo que recorre una Irlanda física y otra que sólo existe en su propia mente, debido a algo que le ocurrió en la batalla de Moira, donde dejó las armas que hasta entonces habían dado sentido a su existencia y entró en ese otro mundo bastante ajeno a lo que se considera normal.

La historia se puede resumir así: Una mañana Shuibhne se despierta por el tañido de una campana y así se entera de que alguien (el obispo Ronan) está construyendo una iglesia en su territorio sin haberle pedido permiso; entonces entra en cólera y decide ir allí para expulsar al intruso. Precipitadamente se echa su capa por encima, pero su mujer trata de impedir que salga de la casa dándole un tirón a la prenda; sólo consigue que Shuibhne quede desnudo y así sale al exterior. Cuando llega a la nueva iglesia, Ronan está cantando misa; Shuibhne, más enfurecido aún, le quita el salterio y lo arroja a un lago cercano. Cuando va a hacer lo mismo con el obispo, llega un mensajero con noticias de la batalla de Maige Rátha, donde está su padre combatiendo contra el rey Domnall.

Tres días más tarde, una nutria saca el salterio del agua. Así que Ronan, envalentonado por el milagro, también parte hacia la batalla; allí trata de imponer a los reyes una norma particular: no se debe matar a nadie antes de cierta hora de la mañana ni después de cierta hora de la tarde. Shuibhne no acepta la autoridad del obispo en un campo de batalla y mata a guerreros enemigos «fuera de horario».

Cuando va a verlo, Ronan recibe a Shuibhne con una rociada de agua bendita, lo cual es tomado como una burla por este, que mata con una lanza a uno de sus clérigos. Otra lanza, dirigida al obispo, acaba rompiendo la campana. Entonces Ronan maldice a Shuibhne: el próximo sonido que escuche tan agudo como una campana lo volverá loco, y acabará muriendo igualmente por una lanza.

Y así ocurre en la siguiente batalla: el entrechocar de las armas es tan agudo que Shuibhne se queda inmóvil, sus armas caen al suelo y comienza a levitar. Aterrorizado, huye de la batalla como si fuera un pájaro. Se refugia en un árbol, pero allí es descubierto por Aongus el Gordo, que también ha huido de la batalla. Avergonzado, Shuibhne, que se considera a sí mismo como un *gealtán gealtach* (‘loco de remate’), recorre toda Irlanda hasta que finalmente regresa a su tierra. Allí las cosas han cambiado. Ve a su esposa durmiendo con otro hombre y, tras pasar un tiempo instalado en un tejo, es encontrado por Lynchseachen, que lo reconoce y trata de volverlo en sí a través de una falsa noticia: toda su familia ha muerto, incluido su hijo. Esto hace que Shuibhne recupere sus sentidos, pero sólo hasta que se da cuenta del engaño.

Entonces decide retomar su viaje por Irlanda, alargándolo esta vez al oeste de Inglaterra. Encuentra a alguien como él, Alan, con el que vive un

tiempo durante el que se cuentan mutuamente experiencias similares. Pero Alan muere y Shuibhne retoma su camino.

Como si fuera un pájaro viejo y cansado, acaba en el monasterio del obispo Moling, que trata de ayudarle para que se recobre; consigue que una mujer lo cuide, llevándole todos los días leche y comida, además de tratarlo muy bien. Pero finalmente su marido, celoso por ese trato favorable que recibe el loco, lo mata con una lanza, completándose así la maldición de Ronan.

III

Territorio celta

6

Buscando la *celticidad* en el mundo actual

Documentarse a través de los libros es imprescindible, pero siempre he pensado que igual de imprescindible es complementar esa documentación con los viajes a los lugares donde ocurrieron los hechos o donde están aquellos objetos que los autores describen; de lo contrario, los nuevos cometemos el riesgo de hacer «historia de salón», limitándonos a transmitirla solamente a través de la mirada de quienes escribieron antes que nosotros, muchos de los cuales es posible que tampoco saliesen de las cuatro paredes de su casa o de la biblioteca.

Así que emprendamos una ruta céltica para zambullirnos en la historia allá donde haya museos o restos arqueológicos; festivales con recreacionismo histórico y música tradicional; artistas y artesanos que han recuperado y actualizado la antigua iconografía; gastronomías que

muestran la evolución de lo que hubo antaño; observemos el entorno en que vivieron determinados pueblos; toquemos las piedras que han perdurado, y sintamos la luz y el aire que ellos respiraron; encontremos libros de autores locales imposibles de conseguir de otro modo; o escuchemos historias, leyendas y anécdotas de las gentes de esas tierras, en las que aún se intuye al menos un fragmento de aquel lejano pasado.

Así también se aprende historia.

No será este un viaje exhaustivo ni pormenorizado, faltarán muchos lugares y eventos, pero creo haber conseguido una amplia panorámica que muestra el estado de la *celticidad* en el mundo actual.

MADRID

Museo Arqueológico Nacional

Tras más de cinco años de obras, este museo (remozado hasta en el nombre, con el acrónimo MAN) abrió otra vez sus puertas al público (aunque la entrada ya no es por la escalinata de las efigies aladas) para mostrar su millón largo de piezas arqueológicas encontradas a lo largo y ancho de España.

Para los intereses del libro, subamos a la primera planta, concretamente a la sección de protohistoria, dividida en pueblos ibéricos, célticos y púnicos. Mientras los turistas van a hacerse el correspondiente *selfie* con la Dama de Elche, nos dirigimos directamente a la sala catorce donde se menciona a los pueblos prerromanos de origen indoeuropeo, preceltas y celtas.

Un panel muestra un mapa con los grandes caminos que permitían el comercio entre comunidades muy alejadas entre sí: la Vía de la Plata, desde Gadir hasta el norte; el Camino de Hércules, por la costa mediterránea; y el que utilizó Aníbal entre Cartago Nova y Helmantica (Salamanca). También están dibujados otros sin nombre y de recorrido más corto, pero que sin duda fueron fundamentales en el intercambio comercial.

La vieja y la nueva entrada del Museo Arqueológico Nacional, Madrid.

La Edad del Bronce dio paso a la Edad del Hierro, algo que, como ya vimos en el primer capítulo, tanto transformó la civilización. La forja, el horno de alta temperatura, la técnica del rápido enfriado y el intenso martillado dieron lugar a objetos tanto de uso bélico (espadas, lanzas) como herramientas (arados, hachas) y accesorios (herraduras, llantas de carro). Todo esto permitió aquellos largos viajes de colonización, algunos de los cuales recalaron en la península ibérica, donde ya estaba la amplia comunidad íbera, con gran influencia griega y fenicia, gracias al intenso comercio mediterráneo.

La llegada del primer hierro no supuso el abandono del bronce, pero ahora era del llamado ternario: a la clásica aleación plomo-cobre se le añade una tercera, como el plomo, que da más dureza al objeto resultante, además de permitir decoraciones tipo damasquinado. Se utilizó principalmente en la elaboración de joyas y objetos de adorno/regalo.

Recreación del interior de un túmulo encontrado en la necrópolis de La Osera (Ávila) con todo el ajuar funerario, que ha sido interpretado como perteneciente al fundador de un linaje; tiene armas, accesorios para un caballo y elementos de un hogar, incluyendo los restos de un caldero de bronce que sirvió como urna.

Una de las peculiaridades de los celtíberos fue el uso de la escritura íbera para representar su lengua indoeuropea, algo tan insólito en la cultura céltica que sólo encontramos un ejemplo similar en los celtas itálicos de Golasecca, que hicieron lo mismo con la escritura etrusca. Los textos encontrados son básicamente jurídicos, en planchas de bronce que estarían expuestas para el dominio público, o cortas inscripciones en cerámica, aunque también abundan las téseras de hospitalidad con la que se materializaban acuerdos entre ciudades o individuos. En muchas ocasiones estaban formadas por dos piezas iguales que se quedaban cada una de las partes. En el museo hay varias muestras, como una con forma de cabeza de toro, encontrada en la provincia de Cuenca, que tiene escrito el gentilicio de los habitantes de Segóbriga: *secobiriza*. Otra, procedente de Arcóbriga y con forma de verraco, alude a la hospitalidad de una ciudad desconocida, que se transcribe como *uetitanaka.kar*. Cuando adoptaron el tipo de moneda ibérica igualmente les añadieron el nombre de la ciudad donde se acuñaban.

Un dibujo nos muestra a un guerrero muerto colocado con sus armas sobre una manta en lo alto de una montaña. Quienes ahí le han dejado se alejan; uno de ellos se vuelve para ver cómo las aves carroñeras que sobrevuelan el lugar se aproximan al cadáver. Ellas serán las encargadas de liberar el espíritu del guerrero y de dejar sólo el esqueleto, como se muestra en otro dibujo, donde las mujeres recogen los huesos y los meten en un saco, mientras una de ellas hace algún tipo de invocación mirando al cielo con los brazos en alto. Esos huesos después serán incinerados y enterrados con todos los honores que el difunto mereciese. Las urnas donde se enterraban las cenizas se cubrían con un túmulo de tierra y piedras, en necrópolis cercanas al poblado. Los niños pequeños muertos seguían otro ritual, pues a estos se les enterraba directamente en la vivienda familiar.

En los ajuares funerarios encontrados en estas tumbas se manifiesta la alta jerarquización de esta sociedad, donde había un rey o príncipe, una casta aristocrática, guerreros (a caballo o a pie), artesanos y gente común. Vemos una urna llena de restos óseos procedente del castro vetón de Las Cogotas, de donde también procede una molino rotatorio, ese gran invento de la humanidad que estuvo en uso durante milenios.

Y llegamos a las inevitables armas con las peculiares formas que les dieron los celtas: puñales y vainas de hierro con adornos de plata; cinturón y tahalí; algunas falcatas que, aunque eran propias de los íberos, seguro que también fueron utilizadas por los celtas. Espadas con la empuñadura de antenas con adornos de cobre y plata, y largas puntas de lanza. Y un estandarte o la parte metálica de un bastón de mando que seguramente distinguía a su portador como jefe de una tropa.

Un panel explica la importancia que tuvo la buena formación guerrera, el valor y la capacidad de sufrimiento que les sirvió para que se les llamase como mercenarios, incluso traspasando los Pirineos. La panoplia más utilizada estaba formada por espadas de doble filo, cuchillos, lanzas, jabalinas, escudos, discos pectorales al modo de precaria armadura, grebas… También podía haber hachas, arcos y hondas. Según en qué sitios, también usaron las falcatas ibéricas.

En una vitrina podemos ver una torques, esa joya tan esencialmente celta, que fue encontrada en Ribadeo (Lugo). Es de oro fundido y tiene la curiosidad de que uno de sus remates, hueco, tiene un pequeño objeto que hacía las funciones de sonajero. Otra, procedente de Astorga, tiene uno de los remates desmontado para que pueda apreciarse mejor la decoración de la punta.

Otra joya necesaria en su tiempo era la fíbula, normalmente de bronce, cuya función era sujetar la capa. Una de ellas corresponde a una figura que fue muy popular y que tuvo variantes locales entre vacceos, vetones y astures: un caballo con su jinete. Otra fíbula, esta vez carpetana y de plata, muestra la cabeza de algún noble, con casco y torques, y una prolongación central que se ha interpretado como el paso a otra vida de alguien que ha llevado una existencia heroica.

El collar de la Sacerdotisa del Sol

Notabilísima singularidad de un collar que encontré en una sepultura de una urna cineraria; collar que armé denominándole sideral por inducirme a la hipótesis que hubo pertenecido a una sacerdotisa del culto al Sol, por los objetos que constituyen este único y admirable collar, pues lo componen cuatro ruedas que en la Antigüedad siempre representaron también el Sol: como los cuatro

cuernos de la Luna, la diosa Eaco de los celtíberos en sus cuatro fases; y los cuatro cisnes del viaje nocturno del Sol en la barca que, tirada por un cisne, surcaba el río Océano, para reaparecer todos los días por Oriente.

Y los cuatro cisnes son de cuatro tamaños, que representando ser más grandes y fuertes según la duración que el viaje exigía, así el mayor condujera al Sol en el solsticio de invierno con sus noches más largas; el cisne que le sigue en tamaño al equinoccio de otoño; el cisne tercero al de primavera; y el cisne más pequeño al solsticio de verano con las noches más cortas, y por consiguiente de más breve navegación.

Los demás objetos de tan excepcional sepultura son el aparato para sostener sobre la cabeza las altas caperuzas de las sacerdotisas y varios adornos conocidos.

Marqués de Cerralbo

Curioso collar ceremonial de arcilla encontrado en la necrópolis celtibérica de Navafría, en la provincia de Guadalajara, que tal vez esté relacionado con el paso de las estaciones. En un panel hay unas frases del descubridor de la sepultura (Enrique de Aguilera y Gamboa, XVII Marqués de Cerralbo, 1911).

El Depósito de Diebres, encontrado en tierra carpetana de Guadalajara, fue escondido en algún momento del siglo III a. C. y está compuesto por trece kilogramos de plata picada (fragmentos de joyas, láminas, lingotes y monedas). Estragón ya dijo que los pueblos del interior, en vez de monedas, usaban lascas de plata cortadas para pagar.

Un pectoral de plata procedente de otro tesoro escondido (Chao de Lamas, siglo I a. C.) tiene dos remates en forma de cabezas de serpiente y en el cuerpo aves rapaces, seres híbridos y verracos que bien pudieron

simbolizar algún tipo de ritual iniciático relacionado con la regeneración/transmutación.

Y otra ocultación más, esta vez procedente de territorio vacceo. Se supone que fue escondido cuando las guerras sertorianas (82-72 a. C.) y está compuesto de torques, brazaletes y denarios procedentes de tres ciudades distintas.

Kalathos, vasija grande de barro procedente de la provincia de Teruel, donde se han encontrado otras similares, con una clara influencia ibérica. Tiene unos dibujos con la silueta del árbol de la vida rodeado de animales terrestres, peces y aves, todos unidos en el concepto de naturaleza.

7

Vestigios carpetanos y vetones

Alcalá de Henares (Madrid)

Hubo un tiempo en que la palabra carpetovetónico era de uso bastante corriente, referida a una especie de tradicionalismo español recalcitrante que no hacía concesiones foráneas; algo similar al chovinismo francés, y seguramente cada tierra tiene su propio término para expresar el mismo concepto. Lo que seguramente no sabían la mayoría de los que pronunciaban esa palabra es que estaba formada por dos nombres de tribus celtas: carpetanos y vetones, que vivieron más o menos por Castilla y que acabaron desapareciendo, como todo en la vida.

De ambos pueblos hemos visto objetos en el MAN; ahora veremos exposiciones especiales de cada uno. La primera será en Alcalá de Henares, a una treinta de kilómetros de Madrid.

Once años tardaron en excavar, clasificar, estudiar y restaurar adecuadamente las setecientas piezas carpetanas encontradas en El Llano de la Horca, en el municipio madrileño de Santorcaz. Entrada a la exposición sobre los Carpetanos, a los que se considera como los primeros madrileños. Museo Arqueológico Regional de la Comunidad de Madrid.

Museo Arqueológico Regional: Exposición «Los Últimos Carpetanos: El *oppidum* de El Llano de la Horca»

Al inicio de la exposición encontramos una muestra de los pueblos contemporáneos de los carpetanos, como fueron los íberos, los celtíberos, los oretanos, los vacceos y los vetones, con piezas cedidas por varios museos. En medio de todos ellos, este territorio que se extendía por las actuales Ávila, Cuenca, Guadalajara, Madrid y Toledo. Las ciudades más importantes fueron Complutum (Alcalá de Henares, Madrid), Toletum (Toledo), Consabura (Consuegra, Toledo).

Posiblemente fue el primer pueblo celta en pactar con los romanos (que establecieron allí cuarteles de invierno), a los que pidieron ayuda por las rivalidades con sus vecinos vacceos. Viriato, viendo peligrosa esa confraternización con el gran enemigo, saqueó la Carpetania.

En un dibujo a vista de pájaro vemos como este *oppidum* tenía una estructura urbana con casas en línea recta formando amplias calles y manzanas, al contrario que los castros que veremos más adelante en el nortoeste peninsular, que resultan caóticos y abigarrados si los

comparamos con este. A lo lejos, las fértiles tierras de cultivo, básicamente cereales, formando una especie de alfombra de cuadros sobre el terreno.

Prácticamente todas las viviendas tenían un porche, que serviría de taller y tienda, sobre todo de cerámica, que fue uno de los productos intercambiables que dieron prosperidad a este pueblo. También una estancia para la vida cotidiana (cocina, dormitorio), donde, como suele ocurrir en las casas del mundo antiguo, no había mucho lugar para la intimidad en el sentido e importancia que le damos hoy a esa palabra, y otra dependencia destinada a despensa y almacén.

Unas excelentes ilustraciones de Arturo Asensio nos muestran posibles escenas de la vida cotidiana: una familia carpetana «mira» al visitante; el padre extiende el brazo en señal de saludo. En un taller, una mujer hace una vasija de barro con un torno de alfarero, mientras el hombre decora otra ya hecha; al fondo vemos a alguien preparando el horno donde se cocerán. Una mujer y su hija llevan unos haces de leña a su casa por una calle empedrada, donde también vemos un carro en el que los hombres están cargando unas vasijas de barro de gran tamaño. Dos mujeres, sentadas en el suelo, accionan un molino giratorio para conseguir harina; en la pared cuelgan algunos aperos de labranza. Un corpulento herrero golpea la hoja incandescente de una lanza sobre un yunque; al lado tiene una cuba con agua y la fragua donde arde el carbón. En el campo, unos hombres abren el vientre de un ciervo recién cazado, mientras otros continúan la cacería con una lanza y una honda. Un apicultor acerca unas brasas de las que sale humo para alejar a las abejas de las colmenas, hechas de troncos huecos, y así poder extraer el panal de miel, que dejará junto a los que ya tiene en una cesta.

Placa decorativa de bronce, de los siglos III-I a. C. encontrada en El Llano de la Horca de Santorcaz, Madrid. Museo Arqueológico Regional de la Comunidad de Madrid.

Entre los objetos expuestos, tal vez haya que destacar la Placa broncínea, un fragmento de bronce decorado con técnicas de repujado y troquelado, con las figuras de dos aves y un ciervo, más una orla lateral de círculos concéntricos. Un dibujo la muestra como debería estar en su tiempo, completa, bien bruñida y adornando un cajón que tuviese una especial importancia para su dueño.

ÁVILA

Nada más traspasar la puerta principal de la muralla abulense nos encontramos con una buena muestra de uno de los signos distintivos del viejo pueblo vetón por estas tierras: un verraco. Siguiendo hacia el interior de la ciudad llegamos al Torreón de los Guzmanes, antiguas caballerizas del Palacio de los Mújica, donde está el Centro de Interpretación del Mundo Vetón, con la exposición «Vetonia, cultura y naturaleza».

Los principales castros vetones fueron Abula (Ávila), Salmantia (Salamanca), Mirobriga (Ciudad Rodrigo, Salamanca), Capera (Cáparra, Cáceres), Turgallium (Trujillo, Cáceres).

Otro verraco nos recibe a la entrada del Palacio de los Mújica y, una vez dentro, sólo queda seguir el itinerario, pero lo primero es situarnos en el mapa: los vetones ocupaban lo que ahora es la provincia de Ávila, pero también Salamanca y parte de Cáceres, Toledo y Zamora. Estaban rodeados por otros pueblos célticos: al norte, vacceos y arévacos; al este, las distintas tribus celtíberas; al sur, carpetanos y turdetanos; y al oeste, los lusitanos. Aquella Vetonia, como una unidad cultural más que como nación, se desarrollaría en estas tierras entre el siglo V a. C. hasta la ocupación romana (½ s. II a. C.).

Casi todas las tribus de aquellos tiempos basaban su economía en la agricultura y la ganadería. Al parecer, la excepción estuvo en los vetones, que eran el pueblo más imbuido en la vida guerrera que suele considerarse como el prototipo celta. Fueron algo así como los mafiosos de la época: defendían de enemigos reales o imaginarios a los poblados de pastores y agricultores a cambio de que los mantuviesen. Ya en tiempos de la romanización, hubo un cuerpo auxiliar de caballería vetona (*Ala Hispanorum Vettonum Civium Romanorum*).

Un panel muestra la ubicación de los seis castros principales en la provincia de Ávila (Ulaca, Las Cogotas, La Mesa de Miranda, Los Castillejos, Las Paredejas, El Raso) y también vemos el dibujo de uno de

ellos, el de las Cogotas (en Cerdañosa), del que ya vimos una maqueta en el MAN. Tiempos muy revueltos tuvieron que vivirse en aquellos tiempos en que estas ciudades se construyeron en lugares elevados, siempre cerca de un río, y rodeados de murallas y otros elementos defensivos, como fosos, torres, bastiones o campos de piedras hincadas que entorpecerían el avance del enemigo.

Fuera de los castros estaban los campos de cultivo, principalmente trigo y cebada, a lo que se podía añadir bellotas, para hacer harina. Pero la principal fuente de riqueza estribaba en la ganadería (vacas, ovejas, cabras, cerdos, caballos). Y para la caza tenían en las inmediaciones ciervos, jabalíes y conejos. La importancia que tuvo la ganadería y la agricultura les llevó a deforestar grandes áreas de bosque.

El de Ulaca es el mayor, a unos mil quinientos metros de altitud, en las estribaciones de Gredos y dominando el valle de Ámblés. Llegó a albergar a mil quinientas personas y ocupaba setenta hectáreas, aunque no todo el espacio estaba ocupado por viviendas, ya que también hay restos de un edificio público, un santuario con altar.

Y la famosa pequeña sauna relacionada con baños iniciáticos. Cuando Estragón escribió «Dicen que algunos que habían junto al río Duero viven como espartanos, ungiéndose dos veces con grasas y bañándose de sudor obtenido con piedras candentes, bañándose en agua fría y tomando una vez al día alimentos puros y simples», nos estaba describiendo algún ritual de purificación para antes de partir o al regresar de un viaje, tanto de guerra como de comercio. Y es más que probable que usasen algún tipo de hierbas «intoxicantes» como parte del ritual, como los que podrían tener lugar en la sauna de Ulaca.

La hierba vetónica

Plinio escribió que los vetones descubrieron en Hispania la hierba que se llama vetónica (actualmente recibe el nombre de *Stachys Betonica* y *Betonica officinalis)*. Las hojas, secadas y trituradas, se utilizaban para elaborar un «vino beneficioso para el estómago y la vista». Dioscórides afirmaba que ese vino, formado tras la maceración de ramas y semillas, era bueno para alejar la melancolía. Tradicionalmente se le han atribuido efectos

medicinales para muy diversos malestares: gástricos, asma, cicatrización de heridas; a lo que hay que añadir sus propiedades como protectora de sueños, evitando miedos y pesadillas, tal como dejó escrito la mística medieval alemana Hildegard von Bingen. Y, en general, la planta en cuestión era tan conocida y útil como para que la tuviesen en las casas.

El castro de la Mesa de Miranda está a un par de kilómetros del municipio de Chamartín de la Sierra y fue construido en una zona elevada entre dos pequeños ríos. Estuvo ocupado entre los siglos V y I a. C., cuando seguramente quedó deshabitado en la reestructuración del territorio hispano por parte de Augusto. Fue descubierto en 1930. Está dividido en tres partes; una más antigua a la que se le añadieron las otras dos,para cubrir las necesidades de sus habitantes. Cada una de estas partes tenía su propia muralla, adaptada a la topografía, pero la puerta principal finalmente quedó en la más reciente, flanqueada por dos torres. En las inmediaciones se encuentra una importante necrópolis.

Siguen más fotos y descripciones del resto de los castros, así como de otro gran monumento prehistórico: el Toro de Villanueva del Campillo, de 2,50 metros de largo y 2,43 de alto. Estaba muy cerca de la entrada del valle de Amblés y el puerto de Villatoro, por lo que ocupaba un lugar muy estratégico para el paso del ganado. Debió suponer una importante marca territorial distintiva para los que controlaban ese lugar frente a los forasteros.

Y volvemos a los verracos con un mapa donde se detalla la presencia de los 54 que están catalogados en la provincia. Algunos se ven formando una líneas que bien podrían sugerir la señalización de caminos de trashumancia. Están fechados entre los siglos V y I a. C. y se los ha encontrado al lado de ríos y manantiales o en las cañadas por donde pasaba el ganado, por lo que bien pudieran ser una forma de señalizar o delimitar los lugares considerados sagrados, tal vez donde los pastores encontraban una especie de santuario donde no podían ser asaltados por bandoleros de otras tribus (el robo de ganado era una práctica habitual y medio consentida entre los pueblos celtas). Sería interesante comprobar si debajo de ellos hay restos humanos, fruto de un sacrificio ritual con el fin de servir como espíritus protectores de las rutas trashumantes.

El Santuario de Ulaca, del siglo III a. C., está representado por una maqueta, con su doble escalera esculpida en una gran roca de granito;

debió estar rodeado de una especie de muro de grandes rocas. Y, a falta de otros datos, se supone que debió ser un altar de sacrificios.

Una vitrina muestra una espada con la empuñadura decorada, una vaina y una hoja de lanza. Tuvo que haber buenos herreros en los castros que, además de las armas, se ocupasen del resto de objetos hechos de hierro, como las herramientas tipo pala, pico, hoz, martillo. También orfebres, que se ocuparían de los objetos artísticos hechos en bronce.

También tuvo que haber buenas alfarerías, con sus tornos y hornos de cocción para todo tipo de cacharros de cerámica, decorada con pintura roja o marcas estilo rastrillo o peine. De igual modo, la cantería para conseguir piedras con las que construir las murallas o las casas fue otra actividad importante.

Se pueden diferenciar dos épocas respecto al tipo de viviendas. Las más antiguas, redondas, con estancia única y hasta de cuarenta metros cuadrados, y las más recientes, de planta cuadrada o rectangular, con estancias separadas y que pueden superar los cien metros cuadrados. El zócalo de piedra soporta el muro de adobe, y este a su vez un entramado de troncos a modo de vigas, y encima el tejado de retamas.

La reconstrucción de una posible casa vetona nos muestra una sencilla estancia con pared de adobe donde cuelga la piel de un jabalí, una repisa con pequeños cacharros, un pellejo que contendría alguna bebida, un hogar en el suelo, rodeado de piedras y, sobre una mesa, un cesto, una vasija y una piedra para moler cereales.

Volvemos a los verracos, y concretamente a los llamados Toros de Guisando, a los que aquí consideran «el conjunto de esculturas prehistóricas más famosas de la península ibérica». Tenemos que contentarnos con verlos en unas fotos, porque siguen en El Tiemblo, seguramente en el mismo exacto lugar donde fueron esculpidos hace más de dos mil años. En un panel se cuenta una anécdota histórica: en ese lugar se llevó a cabo la declaración como reina legítima de Castilla a Isabel la Católica por parte del rey Enrique IV, lo cual podría indicar que se usó durante siglos como un espacio sagrado donde se llevarían a cabo ceremonias especiales, tanto en tiempos paganos como cristianos.

Otra maqueta nos muestra una pira funeraria con un guerrero muerto y todo su armamento y joyas sobre una tabla, y esta sobre varios pisos de troncos. Aquí no se llevaban a sus muertos a alguna montaña cercana, como vimos en el MAN, sino que incineraban los cadáveres y los restos

que quedasen al final se enterraban dentro de una urna. Un túmulo o una estela indicarían el lugar del enterramiento.

De entre todas las necrópolis estudiadas hay una que destaca especialmente: La Osera, del castro de La Mesa de Miranda, con 2.230 sepulturas distribuidas en seis zonas (posiblemente relacionadas con los clanes que la habitaban). Se han recuperado más de 5.000 piezas de los ajuares funerarios (armas, joyas, vasijas) que muestran la clase social de los difuntos, desde aquellos que eran enterrados con armas lujosas o los guerreros más modestos, hasta las clases más bajas, campesinos y siervos, pasando por una clase intermedia de artesanos y comerciantes. Los enterramientos unas veces se cubrían con túmulos y otras con un montón de piedras.

SALAMANCA

Seguimos subiendo por el mapa en esta ruta celta. Una pequeña parada en Salamanca, la antigua Salmantia de los vetones. Los griegos la llamaron Helmantike, por lo que en las crónicas de Aníbal, que «quedó admirado por la valentía de sus mujeres», se le llama Helmantica. Los romanos utilizaron nombres como Hermandica o Salmantida. Y hasta hay historias relacionadas con la legendaria ciudad de Troya, atribuyendo el origen del nombre a Teucro, hijo de Telamón, rey de Salamia; hasta aquí llegó tras la guerra de Troya, fundando una ciudad con la que homenajear, al menos en el nombre, Salamatica, a la lejana tierra que ya no volvería a ver. Así tenemos varios nombres no demasiado diferentes para denominar a la antigua Salamanca, pero nos quedaremos con la Salmantia de los vetones.

Ciudad famosa por su centenaria universidad, no podía faltar un modesto monumento celta como es un verraco propio del territorio vetón, que custodia el paso a la ciudad, desde una plataforma elevada, por el puente romano sobre el río Tormes.

No resulta raro que muy cerca se encuentre la escultura que homenajea a uno de los personajes locales más famosos, da igual si fue una invención de su anónimo autor: el *Lazarillo* (Lázaro de Tormes), prototipo de la picaresca española. En la novela se menciona a este verraco de la siguiente manera: «Salimos de Salamanca, y llegando a la puente, está a la entrada de ella un animal de piedra, que casi tiene forma de toro. El ciego me

mandó que llegase cerca del animal, y allí puesto, me dijo: Lázaro, llega el oído a este toro y oirás gran ruido dentro de él». Ahora no se podría repetir esa escena porque el verraco está descabezado. A saber cuánto sabían de él en aquel siglo XVI. O en el XIX, sin ir más lejos, cuando un político local mandó tirarlo al río, donde permaneció hundido durante más de treinta años.

Verracos de Salamanca, la Salmantia de los vetones. Puente Mayor del Tormes y Museo Provincial.

Y mientras los turistas buscan la ranita sobre la calavera en la fachada de la universidad o el astronauta en la de la catedral, nos vamos al Museo Provincial, donde nos esperan más verracos. Están en el patio, dos de ellos juntos, y las placas indican que son del siglo III al II a. C. Uno procedente de La Redonda y otro de Masueco. Ambos están bastante deteriorados, sin que apenas puedan distinguirse rasgos en la cara. Aparte está un tercero, procedente de Gallegos de Argañán, con la cabeza alargada y en muy buen estado, aunque tiene algunas marcas de un pico en el lateral derecho, pues fue descubierto mientras un trabajador picaba el suelo para arreglar una carretera del pueblo y fue confundido con una losa de granito.

También hay en este Museo Provincial unas estelas funerarias, ya de época romana, una de ellas es bisoma, pues conmemora la muerte de dos niños; en la parte escrita en latín invocan a los sagrados dioses manes, mientras que la decoración es de unas líneas que «giran» desde el centro (esvástica de brazos curvos), como la que se pueden ver entre las piedras que veremos más adelante en el castro gallego de Santa Trega o en alguna de las estelas cántabras.

8

Celtíberos

El «fenómeno celtibérico» se produjo como consecuencia de las relaciones primero bélicas, después pacíficas, entre los íberos de la zona levantina y los celtas de los valles del Ebro, del Jalón y del Duero, produciéndose un mestizaje cultural con distintos niveles de penetración, según el territorio. Se aprecia el cambio especialmente en la cerámica, con nuevos motivos ornamentales, en el uso de la moneda y, como rasgo más distintivo, la adopción de la escritura ibérica, en la que se mezclaban caracteres monofonéticos (una sola letra) y silábicos (dos letras), faltando algunos sonidos.

Se consideran tribus celtíberas a arévacos, belos, berones, lobatos, lusones, titos y pelendones, aunque no todos los autores están de acuerdo con incluir a algunos de ellos. Estaban distribuidos en la actual provincia de Soria y partes de Burgos, La Rioja, Zaragoza, Teruel, Valencia, Cuenca, Guadalajara y Segovia. Las ciudades más importantes fueron Arcóbriga,

Arekoratas, Bílbilis, Contrebia Belaisca, Contrebia Cárbica, Contrebia Leucade, Ercávica, Numancia, Uxama, Segeda, Segóbriga, Turiaso y Tiermes.

NOMBRES CELTÍBEROS

Estos nombres, todos masculinos, figuran en estelas, bronces y téseras.

Abulos, Alizos, Ambatus, Antiros, Aravo, Avalo, Azas, Barausanco, Bescu, Bintis, Bistir, Boddo, Caltaicicos, Elatunako, Iroregios, Lasticos, Letontu, Luanico, Lubos, Lugovibus, Melmu, Monitucos, Nemaios, Oton, Paterno, Rectugeno, Saigios, Saileticos, Segeios, Segilaco, Segisamo, Tritanos, Tureno, Turres, Useisu, Useisunos.

Los pueblos celtíberos usaron el alfabeto ibérico a partir del siglo II a. C., lo cual seguramente afectó en cierta medida al lenguaje hablado. Pusieron por escrito sus leyes y los tratados de hospitalidad, y también escribieron en las monedas, donde solían poner las marcas de ceca donde fueron acuñadas (en la foto, el nombre de la ciudad arévaca de Sekobirikes escrito en el reverso), o en la cerámica, donde a veces escribían el nombre del artesano o del propietario de la pieza.

ZARAGOZA

La antigua ciudad ibérica de Salduie de los sedetanos siempre fue aliada *(socii)* de los romanos, tanto en su lucha contra los cartagineses como en la posterior contra los celtíberos. Sus jinetes (*Turma Sallvintana*) alcanzaron cierto prestigio entre las tropas auxiliares, encontrándose referencias a ellos en una placa de bronce encontrada en Roma.

El Museo de Zaragoza muestra en distintas plantas y secciones la historia de Aragón, desde la prehistoria hasta el siglo XX, incluyendo una pequeña muestra de objetos celtíberos en la sala diez. En sus vitrinas podemos ver algunas armas, fíbulas y cerámica, como en cualquier otro museo similar. Pero la joya de la colección son los Bronces de Botorrita, unas planchas de bronce encontradas en el *oppidum* celtíbero de Contrebia Belaisca (Cabezo de las Minas de Botorrita), a unos veinte kilómetros de Zaragoza. En total son cuatro, en distinto estado de conservación; tres de ellas escritas en alfabeto ibérico y una en latín. Todas del siglo I a. C.

- El Bronce de Botorrita es una plancha alargada escrita por las dos caras. En el museo se muestra la cara A y una réplica de la cara B. No tienen relación entre ambas, siendo la B una reutilización posterior de la placa.
- El Gran Bronce de Botorrita es el más grande, 73 por 52 centímetros, y se encontró roto en varias partes y muy deteriorado. Tiene unos agujeros por donde estaría fijado a alguna pared de la ciudad; en el texto figuran unos doscientos gentilicios.
- Un pequeño fragmento de otro bronce, al que no se le ha dado nombre, escrito por ambos lados.

Los Bronces de Botorrita, encontrados en Cabezo de las Minas de Botorrita. Museo de Zaragoza.

- La Tábula Contrebiensis es un texto jurídico de veinte líneas escrito en latín. Trata de un conflicto sobre una canalización de aguas del río Jalón entre alavonenses y saluieneses. El tribunal al que acudieron en Contrebia Belaisca, formado por cinco magistrados, dio la razón a los de Salduie, con el visto bueno del gobernador Cayo Valerio Flaco.

Contrebia Belaisca

En el año 193 a. C., tras la derrota de la coalición formada por vacceos, vetones y lusones, los supervivientes se refugiaron en el *oppidum* celtíbero de Contrebia Belaisca, que sería tomada por el cónsul Marco Fulvio Flaco; siete años más tarde volvió a ser tomada por el procónsul Tiberio Sempronio Graco. Fue el final de la primera guerra celtíbera (181-179 a. C.), quedando como una importante ciudad de la Hispania romanizada, donde se acuñó moneda con la inscripción *kontebakom bel* y se arbitraron conflictos entre pueblos cercanos.

Los celtíberos usaron el alfabeto íbero en las téseras, pequeñas placas con una inscripción en la que dos partes (personas o poblados) establecen un pacto de hospitalidad. Suelen tener la forma de un animal o de una mano derecha, aunque también las hay con rasgos geométricos. Al ser las dos partes idénticas, cada partícipe se quedaba con la suya. Tésera con forma de jabalí encontrada en Uxama, Soria.

SORIA

Tierra de arévacos (posiblemente la más poderosa de las tribus celtíberas) que, además de la famosa Numantia (Numancia), tuvieron castros como Clunia (Coruña del Conde, Burgos), Termantia (Montejo de la Sierra, Soria), Uxama (Osma, Burgos), Segontia (Sigüenza, Guadalajara), Pallantia (Palenzuela, Palencia).

El Museo Numantino es seguramente el museo más completo para comprender el mundo celtibérico (y, por extensión, la Edad de Hierro peninsular) a través de los restos arqueológicos encontrados en la provincia de Soria y sobre todo en el entorno de Numancia.

Empecemos a ver los objetos (hay algunas réplicas para que puedan tocarlas los invidentes): la cerámica será un elemento repetido en distintas secciones de la exposición debido a la calidad y originalidad que alcanzaron los alfareros de esta región; algunas tienen pequeños textos en el alfabeto adoptado.

Como decíamos, entre los objetos se pueden encontrar: herramientas de hierro, un casco de bronce de los pocos encontrados hasta la fecha,

puntas de lanza, un *soliferreum* plegado, espadas de antenas atrofiadas, completas y en bastante buen estado, varios puñales biglobulares con su vaina, fíbulas con distintos apelativos: simétrica, anular, de pie alzado o zoomorfo, de doble resorte. También: chapas de cinturones, pectorales, bocados de caballo y otros objetos ecuestres; vasos de cerámica con los originales dibujos de esta región, como el de los guerreros en un combate singular, que viene a ser uno de los iconos de la cultura celtibérica, o el de los toros; una jarra de boca trilobulada que se encontró muy fragmentada pero que se ha conseguido unir completamente. Y elementos como un báculo de distinción, con dos cabezas de caballo (en terminología exacta, *signa equitum* con prótomos de caballo contrapuestos) y un pequeño jinete en medio, que iría encasquetado en un bastón de alguien que ejerciera la autoridad.

La iconografía del caballo en estelas, monedas o el llamado «báculo de distinción» son un claro ejemplo de la importancia que tuvo este animal en el mundo celtibérico, donde había manadas que corrían en libertad y su posesión era símbolo de estatus social. Museo Numantino de Soria.

Y la reconstrucción de una tumba de Montejo de Tiermes, también en la provincia de Soria, con una urna rota y en su interior los restos de los huesos tras la incineración y algunos adornos del difunto; enfrente, una recreación de cómo pudo ser la cremación: el cadáver envuelto en una tela roja, sobre la pira, con sus armas y joyas. Había dos clases básicas de entierros: para aquellos que morían en el campo de batalla se dejaba que los buitres devoraran su carne, lo cual era una forma de reconocer su valor, pues esas aves eran intermediarias entre los dioses y los hombres y transportarían sus almas desprovistas del cuerpo mortal. Para los que no

morían con las armas en la mano, lo normal era la incineración, con el posterior enterramiento de los restos y las armas «muertas», o sea dobladas o inutilizadas. Y finalmente colocaban una estela funeraria como la que podemos ver en el museo, con un guerrero a caballo, icono tan importante en el mundo celtibérico que también aparece en monedas, báculos o fíbulas. En un panel cuentan cómo con el tiempo se llegó a utilizar una única estela para los enterramientos de toda una familia, de igual modo que se redujo el tamaño de las urnas y el ajuar, que en algunos casos es inexistente. A los niños se les enterraba en la propia vivienda.

Más o menos este es el modelo de vivienda que pervivió desde el siglo VI a. C. hasta la romanización. Debió haber casas más grandes, donde además de la familia pudiese haber invitados, pues, como dejó escrito Diodoro, los celtíberos mostraban toda su crueldad con los que infringían las leyes o con los enemigos, pero se mostraban honorables y humanos con los extranjeros hasta el punto de disputarse entre ellos el honor de mostrar su hospitalidad a los que se acercasen a sus tierras. Museo Numantino de Soria.

Y la recreación de una casa rectangular: un triskel adorna el dintel sobre la puerta de madera. Zócalo de piedra y paredes de adobe enlucidas con barro y cal, y con techo de entramado vegetal y barro. Tiene un lateral abierto para que podamos ver el interior dividido en varias estancias: la primera para las tareas del hogar, por lo que es donde se han encontrado más objetos tipo pesas de telar, molinos o tijeras. También tiene una trampilla en el suelo, indicando una especie de sótano donde conservar mejor ciertos alimentos y donde guardar lo que no era de uso habitual y tal vez las cosas valiosas de la familia. En la segunda estancia se ve el fuego del hogar al lado de una pared, aunque también podía estar en el centro;

bancos corridos en la pared, y estanterías donde colocar objetos, como las reproducciones de vasijas similares a las que vemos en las vitrinas.

En una maqueta de la ciudad de Numancia puede verse el urbanismo de calles paralelas y cuadrículas formando «barrios». Pero aunque visitemos la ciudad, que se encuentra a pocos kilómetros de Soria, las ruinas no nos dan una idea de lo grandiosa que pudo ser Numancia.

Entre los objetos encontrados en la zona Numancia-Garray volvemos a encontrar buenos ejemplos de cerámica en forma de cantimploras, biberones, jarras; la esvástica fue un símbolo ampliamente utilizado. Algunos de estos recipientes seguro que contuvieron algo parecido al hidromiel, pues, como dijo Posidonio: «los celtíberos toman vino con miel, pues la tierra da miel suficiente y el vino lo compran a los mercaderes». Vemos después unas bolas no completamente esféricas, con rayas, incisiones y puntos; tal vez piezas de un juego. Y unos curiosos proyectiles o glandes de cerámica, hueso y plomo para los honderos.

Las monedas imitaban los modelos romanos, con una cara de perfil en el anverso y un jinete en el reverso; algunos autores afirman que se trataba de una deidad protectora o tal vez el fundador más o menos legendario de la ciudad donde se acuñaban, junto al homenaje a la élite guerrera ecuestre. Parece ser que al principio los celtíberos valoraban las monedas por su peso en plata o cobre, ya que tardaron en abandonar el sistema de trueque.

A siete kilómetros de Soria están los restos de lo que fue la Numantia de los arévacos. Ya hemos visto su historia en la primera parte de este libro y también algunos de sus objetos y la forma de vida de sus habitantes en el museo de Soria. Ahora queda la visita para, más que nada, imaginar cómo pudo ser aquella ciudad que fue ejemplo de resistencia ante un poderoso e implacable

enemigo. Ya sólo quedan los zócalos de cientos de casas, docenas de molinos manuales que nadie se llevó y algunas viviendas reconstruidas, con algo del mobiliario y de los objetos que pudo haber en su tiempo.

9

Montañeses galaicos

GALICIA

La Guardia (Pontevedra)

A unos sesenta kilómetros de Vigo se encuentra La Guardia (A Guarda) y en sus inmediaciones el castro más grande encontrado en Galicia; además cuenta con un pequeño museo y unos impresionantes paisajes en lo que se aprecian el valle, la costa atlántica y el río Miño haciendo frontera natural entre España y Portugal; todo a vista de pájaro.

Castro de Santa Trega: Los arqueólogos trabajan en la última sección encontrada de este gran castro. Su trabajo es lento y meticuloso, nada parecido a lo que hicieron los primeros que se interesaron por este lugar, con mucha ilusión pero con pocos conocimientos.

Así es la vida de los montañeses; me refiero a los que están situados en el lado septentrional de la Iberia, los galaicos, astures y cántabros… ya que es semejante el género de vida de todos ellos. *Geografía* de Estrabón

Panorámica del Castro de Santa Trega desde la muralla; arqueólogos trabajando y entrada a una de las casas reconstruidas.

El guía del castro cuenta que todos son espacios reducidos, para el punto de vista actual, pero hay que tener en cuenta que la mayor parte de las actividades cotidianas se hacían fuera de la casa principal, que serviría básicamente para comer y dormir. Además, es muy posible que hubiese algo así como un segundo piso de madera, lo cual duplicaría el espacio disponible. Las otras dependencias familiares anexas (almacén, taller, leñera, corral, pesebre), sin paredes medianeras, daban a un patio central enlosado. Los muros, de unos cuarenta centímetros de grosor, estaban cubiertos de mortero de cal y arena, y seguramente pintados. La muralla

carece de la consistencia de otros castros que vivieron tiempos especialmente bélicos, dando la impresión de que marca un territorio más que defenderlo. En los zócalos se pueden ver unas líneas hechas con tablillas, indicando el límite entre lo que se encontró y la posterior reconstrucción.

En una de las entradas de la muralla se nota perfectamente la calle más ancha del castro, aunque no sería apta para el tráfico de carruajes, que tendrían que quedarse extramuros. Durante años, o tal vez siglos, el castro sirvió como cantera fácil y gratuita; muchas piedras fueron sacadas cuando a esto no se le daba ningún valor para nuevas construcciones en los pueblos cercanos, donde aún deben estar formando parte de algunas casas. Una de las cabañas reconstruidas sirve más que nada para enseñar cómo no hay que hacer las cosas: en el centro de la cabaña pusieron la piedra sobre la que se encendía el fuego del hogar, pero que también tiene el agujero donde se encajaría el poste que soportaba el techo, cosa que es imposible de mezclar. Y como las «*lareiras* para la combustión» están presentes en casi todas las casas, pero no los agujeros para los postes, cabe pensar que los techos se soportaban directamente sobre las paredes circulares.

Queda una pregunta en el aire: A diferencia de los castros del sur, en los norteños no existen las necrópolis, por lo que no sabemos a ciencia cierta cómo eran sus rituales funerarios. ¿Se dejaban los cadáveres a la intemperie? ¿Se incineraban y se esparcían las cenizas al viento, o se echaban a un río o al cercano mar…? ¿Qué se hacía con las armas de los guerreros? ¿Se las ofrendaban a alguna deidad o se las quedaba la familia?

Estamos al lado del océano y en el extremo oeste de Europa. ¿Tendrían los habitantes de este castro ideas similares a las de los bretones (habitantes de otro *finisterre*) con la *Bag Ann Noz* (la ‘barca de la noche’), que transportaba las almas de los difuntos hasta el más allá, al otro lado del mar?

Detalles que pueden encontrarse dando una vuelta por el castro de Santa Trega (Galicia).

Después de las explicaciones, demos una vuelta entre los cientos de zócalos, donde podemos observar pequeños detalles allá donde otros ven sólo un trozo de piedra más, entre las muchas que hay: los umbrales con el agujero donde encajaba el gozne de la puerta; las losas planas que algunas tienen en el suelo, aunque la mayoría son de tierra pisada; restos de hornos y fraguas; algunos umbrales de puertas que debieron ser muy grandes, comparadas con el resto; parte de un muro, que debió ser el original antes de que la ciudad necesitase ser ampliada; pequeños trozos de cerámica roja, muchos de ellos de tejas romanas; los canales que drenaban el abundante agua de lluvia hacia pequeños aljibes excavados en el suelo o, en otras ocasiones, simples desagües que incluso pasaban por debajo de las casas y llegaban hasta las murallas; o la manera de adaptarse a las irregularidades del terreno, que nunca se allanaba, haciendo rampas o escalones, según el caso.

Y saliendo del castro, un conchero, que nos da una idea del tipo de alimentación, muy diferente a la de los castros de tierra adentro. Aquí tuvieron animales domésticos: gallinas, vacas y cabras, pero no cerdos; aunque viviendo en este lugar, la dieta estaba complementada con la pesca y el marisqueo. Y, como este fue un punto importante para el comercio costero y fluvial, también tuvieron productos de lugares lejanos, como

vino y aceite, que llegaba en ánforas desde el sur, las cuales se devolvían recicladas como envases de la sal y los salazones que producían en la costa, justo debajo del castro.

Los objetos importantes encontrados en el castro se exhiben en el cercano Museo Arqueolóxico Monte Santa Trega (MASAT): en él hay una buena colección de discos o labras, con diseños similares a los del área atlántica celta: triskeles, esvásticas curvas, rosetas, nudos, ruedas, espirales, etc. Formaban parte de la decoración de algunas viviendas, integradas en el muro exterior, seguramente como elementos protectores o tal vez para mostrar cierto estatus social. Un panel muestra la ubicación de los castros galaicos entre la actual Galicia y partes de Asturias, León y el norte de Portugal. Este fue seguramente el más grande, y aun no podemos conocer el tamaño real debido al irrecuperable deterioro que ha sufrido en tiempos bastante recientes, como la construcción de la carretera o del hotel en la cumbre, o una reforestación, en este caso bastante negativa.

Varios objetos expuestos en el museo del castro de Santa Trega.

En las vitrinas, un remate de torques de oro bellamente decorado con espirales; clavos, cuchillos de bronce, fusayolas, moldes de fundición, fíbulas, un ánfora que seguramente llegó llena de vino y fue reutilizada durante muchos años y dos tipos de molinos (circular y barquiforme).

La citania de Santa Tecla, de Cayetano de Mergelina. Libro con textos, dibujos, croquis y una segunda parte con las fotografías de un pionero que sirven para tener una buena comprensión de la historia arqueológica de este castro. Buen complemento de una visita o de una lectura posterior, para recordar o encontrar sentido a algo que se vio, como es el caso de las piedras planas con dos orificios que pudieron servir para sujetar las patas de algún artilugio para mantener suspendidos los calderos sobre el fuego, tal como se muestra en el dibujo de la página 37.

Vigo (Pontevedra)

La zona más elevada de Vigo se llama Monte do Castro, coronado por una fortaleza del siglo XVII. A pesar de la importancia defensiva que indudablemente tuvo esa fortaleza, para los lugareños el nombre del monte siguió siendo «O Castro», como lo había sido en los anteriores siglos y lo sigue siendo hoy en día.

Imágenes del pequeño castro de Vigo, con una casa reconstruida y los zócalos de piedra que han perdurado hasta nuestros días.

Los restos del castro de Vigo están en un lateral del monte, rodeados por una verja desde el 2004 para evitar que siguiera siendo lugar de botellón; en el 2009, finalmente se hicieron los trabajos de «re-excavación, consolidación y musealización», y un año después abrió las puertas para el público. Las visitas, gratuitas, tienen un determinado horario y hay una persona encargada de la información (y sobre todo, de decirle a los turistas que no pisen fuera del camino de tablas para hacerse la foto, metidos entre los restos de una casa).

Hay a la entrada dos casas reconstruidas totalmente, una de la época castreña, circular, y otra de la romana, rectangular. La primera tiene el interior dividido por una plataforma consiguiendo así una especie de piso superior. El techo está relleno con paja de centeno, que bien pudo ser el material usado en aquellos tiempos.

Un panel muestra en una pintura como sería la vida familiar en un momento de asueto, con la madre contando alguna historia a sus hijos, que están ensimismados escuchándola sentados en el suelo; al lado de la niña mayor hay unas fichas de juego, que fueron encontradas en este lugar, y un tablero. Otra mujer usa un mortero y una olla cuelga sobre el fuego.

Siguiendo con los fragmentos encontrados en el castro, algunos de procedencia mediterránea, otro panel muestra a dos hombres usando una larga sierra de hierro. Unos pescadores sirven para mostrar la importancia de los recursos del cercano mar; los restos encontrados corresponden a anzuelos, conchas de moluscos y raspas de peces. Dos mujeres en el

interior de una vivienda sirven para ilustrar otros objetos encontrados: agujas, pesas de telar, un alfiler de bronce, una cuenta de vidrio y broches para los vestidos.

El camino entablado lleva por la que tal vez debió ser una calle principal del castro. Un canal artificial en medio del castro, y que continuaría más allá de la carretera, indica que quizá abastecía de agua a algún tipo de factoría. En algún momento dejó de usarse y se construyeron encima un par de edificios rectangulares. Como en Santa Trega, los zócalos de las casas muestran su forma circular y algunas tienen unos anexos que posiblemente serían talleres o almacenes que serían compartidos por varias cabañas de la misma familia.

Otro panel cuenta que en Galicia llegó a haber cuatro mil castros, de los cuales al área de la Ría de Vigo correspondería una treintena. Y este fue el más importante; la gran alteración que supuso la invasión romana hizo que se abandonaran unos y se construyesen otros, seguramente donde a los romanos les resultase más fácil el control; posiblemente también hubo agrupamientos de supervivientes de otros castros que cayeron ante el poder militar romano.

Con el tiempo, muchas piedras fueron cambiadas de sitio para formar parte de nuevos edificios (seguro que hay más de un pazo con piedras castreñas en sus fachadas). Aquí también se da el caso de que las primitivas edificaciones estuvieron justo debajo de las que se construyeron en una segunda fase.

Disquisiciones sobre el celtismo de la música gallega

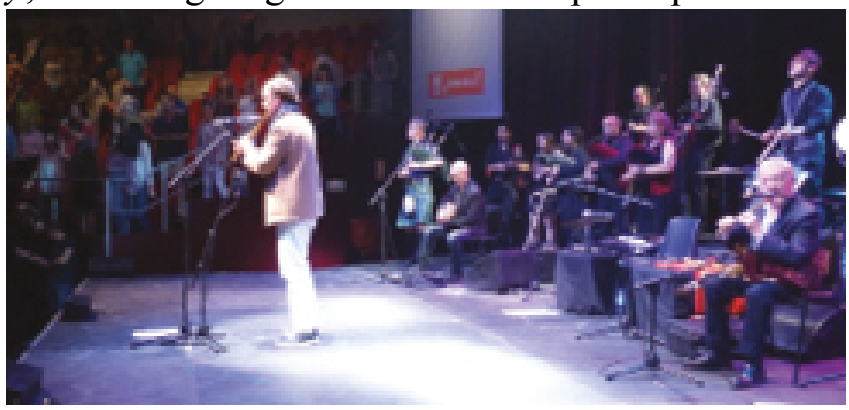
La palabra celta se ha hecho muy popular, incluso entre gente que no siente ninguna inclinación por la historia, gracias a la música. Celtas Cortos, Carlos Núñez o Hevia se han visto inmersos en ese gran río de las tendencias musicales de moda.

Pero, ¿qué hace que una canción sea considerada celta? Y, concretamente, ya que estamos en Galicia, ¿era celta el pop y el folk gallego de los años sesenta y setenta? ¿Basta cantar en gallego o que suene incidentalmente una gaita para que sea música celta?

Más o menos así es la conversación que mantuve con una gallega cincuentona en el bar de la estación de Vigo, mientras esperábamos trenes

distintos. Le leí algunas notas que escribí antes de emprender este viaje sobre la música gallega y le pedí su opinión.

Los españoles que vivimos los años sesenta y setenta recordamos cómo Juan Pardo, en el dúo Juan y Junior (tras abandonar a Los Brincos), nos dirigió la mirada musical hacia Galicia con su *Anduriña*, en la que hablaba de una joven que se fue de casa, dándole el nombre de un ave migratoria, por lo que tal vez habría que considerarla una metáfora de la migración gallega. ¿Sería clasificada como celta, si se publicase ahora, al igual que las canciones del pop hecho en gallego de aquellos años, como *O Tren*, de Andrés do Barro (el primero en conseguir un número uno en ventas cantando en gallego) o *Un canto a Galicia*, de Julio Iglesias? ¿O el *A Santiago voy*, un tema gallegista cantado en español por Los Tamara?



Concierto del gaitero y flautista gallego Carlos Núñez.

«Pues no», dice de forma drástica mi interlocutora. «Aquello era música yeyé. Y lo de Julito, ya ni te cuento».

Anoto su opinión y sigo leyendo: Juan Pardo, ya como cantante solista, volvió con *A Charanga*, donde hablaba de una fiesta típica con «xente cantando, bailando e bebendo ribeiro». Y además consiguió, como productor, que una joven inglesa llamada Andee Silver (casada con un español) cantase en gallego *Teño saudade*, de Andrés do Barro. Ambas fueron un gran éxito mediático, igual que las siguientes canciones del propio Andrés do Barro, como *Corpiño xeitoso* o *Meu amor*. Todo aquel fervor galleguista, ¿se puede considerar música celta?

«Tampoco», insiste ella. «Eso es como si preguntas si esta estación se puede considerar como la parada de las diligencias».

Y todo aquel auge del pop *galego*, ¿tendría algo que ver con que en el Ministerio del Interior estuviesen sucesivamente Manuel Fraga Iribarne y

Pío Cabanillas, ambos gallegos? ¿O que en el concurso del programa Música 3 de TVE, emitido los sábados por la tarde y dedicado al folk, ganase un grupo gallego cantando el *Airiños da miña terra*, de Rosalía de Castro, y que, al año siguiente, todos los concursantes tuvieran que cantar una canción propia y su versión particular de esta canción?

«Eso seguro que sí», responde ella de manera un tanto burlona.

Y mientras tanto, la otra cara de la moneda. Casi en las catacumbas, muy al margen del mundo pop, se desarrolló el movimiento universitario Voces Ceibes, encuadrados en la corriente de la «canción protesta» y seguramente imitando al colectivo catalán *Els setze jutges*. Compromiso social, reivindicación de la lengua y la cultura propias, y un tipo de música que no quería ni parecerse de lejos al folclore gallego (o sea, nada de gaitas). El punto en común de ambos extremos era la reivindicación de la lengua gallega. ¿Seguro que no se podría considerar aquello música celta en el sentido amplio que hoy en día damos a ese término?

«En aquellos tiempos, a nadie le importaban los celtas, y a los que menos, a los de izquierdas».

Sigo leyendo mis notas: Antes que eso, como dice Vicente Araguas en su libro *Voces Ceibes*, el auténtico comienzo de aquella nueva canción gallega estuvo en una manifestación universitaria donde se repartieron octavillas con la letra de una canción llamada *Venceremos nós*, que se convirtió en el himno de las revueltas estudiantiles y que no era sino la traducción más o menos adaptada del clásico *We shall overcome*, de Pete Seeger, pero que a España se popularizó con la voz de Joan Baez.

«Así es. Se puede decir que esa fue la primera canción que los de mi generación cantamos a voz en grito en gallego por las calles sin sentir un poco de vergüenza». Y canturrea el estribillo: *Dende o fondo da noite dimo o corazón que algún día venceremos*.

Yo sigo con mis apuntes sobre el legado de Voces Ceibes, que no durarían mucho por problemas internos (muchas discusiones improductivas) y externos (prohibiciones de conciertos, multas por «cantar canciones prohibidas», falta de apoyo de los medios), pero que abrieron la puerta a sus propias carreras en solitario, como Bibiano, o para otros cantautores que llegaron inmediatamente después, como Luis Emilio Batallán, que mezcló la gaita y la zanfona con la guitarra eléctrica y el sintetizador, o Emilio Cao, Jey Noguerol, Amancio Prada, ajenos a aquella polarización previa. Y de manera más o menos paralela se desarrolló el

grupo seminal Fuxan Os Ventos, a medio camino entre el compromiso social y el folclore autóctono. Su primer disco, homónimo, se publicó en 1976 y el siguiente (*O tequeletéquele*) un año después, consiguieron suficiente impacto como para ser el primer grupo gallego en actuar en el Festival Intercéltico de Lorient, y por si fuera poco, dos años seguidos (1978 y 1979).

«Que no, carallo, que por aquí nadie habló de música celta hasta que llegó Milladoiro», dice mi desconocida amiga. El reloj puso fin a nuestra conversación de forma brusca ante la inminente salida de su tren, y ni intercambiamos emails ni teléfonos.

Bien, pues si ella lo dice, ponemos el disco *A Galicia de Maeloc* (Ruada, 1979) de Milladoiro como punto de partida de la música celta gallega. Una grabación muy alejada de aquellos tiempos «o comerciales o comprometidos», y que además tuvo distribución internacional. Aún faltaban algunos años para que Carlos Nuñez, justamente del mismísimo Vigo, se convirtiese en una merecida gran estrella y paseara la música y la gaita gallega por todo el mundo (incluyendo esas exageradas comparaciones, tipo «el Jimi Hendrix de la gaita», que tanto le gustan a algunos periodistas). O muchos otros solistas y grupos (Luar na Lubre, Berrogüetto, Na Lúa o Merdedes Peón, por mencionar unos cuantos), ahora ya con apoyo institucional y de los medios.

El disco *A Galicia de Maeloc* (Ruada, 1979) de Milladoiro, grabado en los Estudios Audiofilm de Madrid, tenía ocho temas tradicionales gallegos, uno irlandés y cuatro de composición propia.

Y me hubiera gustado preguntarle si ella considera celta, en su vertiente punk (que la hay), temas de la siguiente generación, en tiempos

de la movida ochentera, como *Galicia Salvaje*, de Os Resentidos, o *Miña terra galega*, de Siniestro Total, con esa visión tragicómica de su tierra tan propia de los grupos de la época.

La Coruña

El castillo de San Antón fue una fortaleza construida en el siglo XVI en lo que entonces era una isla en la bahía coruñesa, donde había una pequeña ermita dedicada al santo que le da nombre. Fue usada posteriormente como prisión e incluso como lazareto para aislar a los marineros que llegasen con alguna enfermedad infecciosa. Ahora es el Museo Arqueolóxico e Histórico Castelo de San Antón da Coruña que vamos a visitar, y que cuenta con varias secciones relacionadas con la historia de la ciudad, aunque iremos directamente a la sala de «cultura castreña».

Joyas y armas en el Museo Arqueolóxico e Histórico Castelo de San Antón, La Coruña.

Museo Arqueolóxico e Histórico Castelo de San Antón

Comenzamos con la historia del Castro de Elviña, que debió ser el más grande de esta zona de Galicia. Vemos una pintura con una recreación hipotética: el castro tiene una doble muralla, está flanqueado por un río y a lo lejos se ve el mar. Una maqueta muestra cómo son los restos que han quedado. Se comenzó a excavar en 1947, encontrándose un aljibe, un ídolo

fálico y un tesoro, todo de época romana. Nuevas excavaciones sacaron a la luz un fragmento de muralla con más de cuatro metros de anchura y una puerta flanqueada por torres. A las afueras aparecieron unos talleres de fundición, que han dado una fecha entre los siglos III y II a. C.

Y comenzamos a ver objetos: el molde de una empuñadura de espada de antenas, un curioso collar articulado, un ancho cinturón de oro muy ornamentado con incisiones y relieves formando dibujos de símbolos abstractos. Lo siguiente es una piedra escrita en latín; se trata de la Tabula Lougeiorum, del año I d. C. en la que se establece un pacto de hospitalidad entre la ciudad de los Lougei, del pueblo de los astures, y Gayo Asinio Galo y sus descendientes.

Un panel de texto nos explica la diferencia entre la primera Edad del Hierro y la segunda. En la primera, entre los siglos VIII y V a. C., los castros tenían empalizadas en vez de murallas y las casas eran de barro y ramas. En la segunda, entre los siglos IV y I a. C., tanto casas como murallas se hacían con piedra. La defensa es una de las palabras clave, lo que nos indica el nivel bélico de la época.

Y llegamos a las armas: algunas espadas aún de bronce, a pesar de ser del siglo I a. C. (Bronce final atlántico), con las empuñaduras típicas celtas, y algo tan insólito como un hacha de pequeño tamaño, con el mango metálico y adornada con una cabeza de toro y dos anillas más unas «aletas de sujeción». Sin duda se hizo sabiendo donde iba a estar colgada gran parte del tiempo.

Y en una pared algo que he echado en falta en otros museos: un cartel con las doce formas de torques encontradas en los castros del área galaica (Galicia y norte de Portugal). Así podemos comparar con los de la vitrina cercana, todos de oro, y sacar la conclusión de que son tipo Viladonga, con el cuerpo «anillado», excepto la parte central, y los remates abombados terminados en punta (doble tronco de cono, en lenguaje de los arqueólogos). También hay otro que debió ser un ejemplar excepcional, al margen de las formas más o menos estandarizadas: los extremos son similares a los otros torques con que comparte vitrina, pero el aro tiene una forma «acordonada» y la parte central está profusamente decorada. Teniendo en cuenta que justamente esa parte quedaría tapada por el pelo, tanto en hombres como en mujeres, cabe pensar si se hizo como uno de esos regalos suntuosos que les gustaba hacer los aristócratas celtas y que debían ser respondidos por un regalo de similar importancia.

Un tipo de joya propia del área atlántica es una especie de gargantilla de tiras caladas, de las que se conocen once, encontradas sobre todo en Galicia, pero también algunas en Asturias, Portugal y la costa occidental de Francia.

El barco *A Borna*, hecho con un armazón de mimbre y ramas de roble revestido de cuero. A pesar de su aparente fragilidad, bien pudo haber barcos de este tipo haciendo navegación de cabotaje por las costas atlánticas. Recibió el nombre por un petroglifo con un navío que hay en el municipio de Moaña (Pontevedra), justo donde lo fabricaron e hizo su primera prueba de navegación hacia las islas Cíes. Aquello fue posible gracias a la idea, el sueño y el empeño del profesor Alonso Montero, que participaría en la construcción de otro barco similar, el *Breogán*, el doble de grande y que, tras hacer una travesía entre la ría de Muros e Noia y Ferrol, acabaría pudriéndose en unas dependencias de la Marina.

Recordando a Breogán

Subiendo por el paseo marítimo, llegamos a la Torre de Hércules, antecedida por la estatua dedicada al rey proto-celta Breogán, al que ya mencionamos en el capítulo dedicado al *Libro de las Invasiones*.

Descendiente del linaje real de una tribu escita, Breogán nació en la península ibérica, siendo hijo de Brath. Cuando fue reconocido rey, luchó contra varias tribus locales y al final parece que consiguió una rara época

de paz. Tuvo diez hijos, entre los que podemos destacar a su sucesor Bile y al druida Ith. Y también fue abuelo de Golam, que quiso desandar el camino de sus antecesores, retornando a la lejana Escitia. A su vuelta, transformado en Mile, sería el nuevo rey y, más tarde, sus hijos emprenderían la migración a Irlanda, tal vez en barcos como el que hemos visto en el museo. Pero antes de eso, Breogán construyó la ciudad de Brigantia, que bien pudo ser La Coruña, aunque hay otras poblaciones con ese antiguo nombre, y levantó una torre de vigilancia, que bien pudo ser el antecedente del faro romano que, con los debidos cambios, hoy podemos ver con el nombre de Torre de Hércules.

Tras la torre, en la parte que da al mar, está la Rosa de los Vientos (de Xabier Correa Corredoira), un enorme azulejo a modo de brújula náutica señalando los 32 rumbos posibles. Tiene los símbolos de los pueblos celtas con que Galicia se siente hermanada, aunque curiosamente falta Asturias, como de igual manera está ausente de unas banderas que venden en las tiendas turísticas con los colores de las «naciones celtas».

Monumento tributo a Breogán, obra de Xosé Cid, en la explanada de la Torre de Hércules.

Se cuenta que, tras la derrota de los irlandeses en la batalla de Kinsale (1602) por parte de los ingleses (que supieron aprovechar la proverbial desunión y rivalidad entre los clanes celtas), uno de los refugiados que

llegaron al puerto de La Coruña, un tal Aodh Rua Ó Domhnaill (conocido también con su nombre inglés, Red Hugh O´Donnell), lo primero que hizo fue visitar esta torre como homenaje a sus ancestros.

Buen momento para recordar y escuchar el disco de Luar na Lubre, *Mar Maior* (2012), con varias canciones inspiradas en las partes relacionadas con la antigua Galicia del *Libro de las Invasiones*. En su siguiente disco, un recopilatorio en directo, incluirían uno de los temas, *Leabhar Gabhála*, dividido en cinco partes diferenciadas (Escribiendo el libro, La Torre de Breoghán, La salida de los barcos, Llegada a Eire, La muerte de Ith). Y el siguiente paso sería hacer un concierto extraordinario, acompañado por la Orquesta Sinfónica de Galicia, en el Palacio de la Ópera de La Coruña: «Torre de Breoghan - Unha viaxe de Lenda» (2014), donde todos esos fragmentos quedaron concentrados en un solo tema de 35 minutos. La parte visual del espectáculo corrió a cargo de la ilustradora Estefanía Domínguez Cagigao, que ya había hecho el extraordinario arte gráfico del disco.

As Pontes de García Rodríguez (La Coruña)

Siguiendo este itinerario por tierras gallegas, ponemos rumbo al interior de la provincia de La Coruña y recalamos en el pueblo As Pontes De García Rodríguez, donde se celebra un festival llamado Cita con la Historia, que está formado por un ciclo de cuatro años en los que se reviven las distintas épocas del pasado histórico del pueblo: celta, romana, invasiones bárbaras y medieval. Y justo este año toca la parte celta.

Diversos momentos de recreación histórica y diversión en Cita con la Historia, As Pontes de García Rodríguez (Galicia).

Festival «Cita con la Historia»

Tras cruzar el puente sobre el río Eume comienza una larga calle donde están los puestos artesanales o gastronómicos y los bares típicos de cualquier festival, pero en la praza da Igrexa de Santa María se desarrollará la parte más genuinamente celta. Ahí ha montado un *poboado castrexo* el grupo de recreación histórica Taranis, con todos sus miembros vestidos (y casi todos, armados) al modo celta. Tiendas de campaña, panoplia, un puesto de plantas medicinales… Unas mujeres se dedican al conjunto de labores que eran necesarias para el teñido de la ropa, explicando a quien quiera escuchar los distintos elementos que se usaban. Un herrero, que ha llevado una forja portátil, trabaja los metales; otros

cardan lana con cepillos metálicos, mientras que los músicos hacen sus pasacalles con gaitas y tambores. Más tarde harán una exhibición de combates singulares, con lanza y escudo. Y hasta se harán su propia comida en un caldero colgado en unas trébedes sobre el fuego. Y justo al lado del campamento, un puesto de cerveza artesanal de resonancia céltica: Arévaka, hecha en Soria.

Pero el trabajo de Taranis está complementado con el de la Plataforma pola Defensa do Patrimonio das Pontes y la empresa CulturEume. Por la noche, todos unen sus fuerzas para proporcionar un espléndido espectáculo callejero: los guerreros celtas, con sus torsos pintados de rojo o azul y portando antorchas, comparten la plaza con una enorme *serpe* que sujetan y mueven al modo de los dragones chinos. El ritmo de los tambores pondrá banda sonora a la épica lucha entre ese elemento surgido de quién sabe dónde, y al final se recuperará el equilibrio gracias a la intervención de un druida, que convence a la bestia para que vuelva a su lugar y deje en paz a la gente. Este mismo personaje, otra de las aportaciones de Taranis, oficiará después unas bodas celtas, como parte del espectáculo, y la jornada concluirá con una queimada, como no podía ser menos en una fiesta gallega, aunque incluso aquí también intervendrán los guerreros haciendo una danza circular mientras se quema lentamente el aguardiente en la olla.

Casas reconstruidas en el Castro de Villalba (Lugo).

En las siguientes jornadas, otros artistas harán teatro, guiñol, cuentacuentos, pasacalles y acrobacias. Por su parte, CulturEume hace una demostración de arqueología experimental, con una fundición

rudimentaria, y dirigirá un taller de cerámica castreña y un juego infantil en que los niños deberán encontrar objetos enterrados en una caja de arena que tiene divisiones hechas con un cordel, como en los yacimientos arqueológicos.

Y por la noche habrá un concierto con cuatro grupos de música folk, muy distintos entre sí. El último de ellos, Foraoise, llegados de Madrid, hacen una impresionante entrada en el recinto acompañados por los guerreros celtas con antorchas y gritos de guerra.

Los castros cercanos

Una mañana, los de CulturEume me preparan una visita por los castros que hay por aquella zona. Casi todos están cubiertos de vegetación y sólo un ojo experto puede ver, o al menos intuir, lo que allí hay, como ocurre con el de Bermui, que fue descubierto gracias a que la tradición popular afirmaba que allí había un castro. El de Murasoso, al que hay que pasar abriéndose paso entre la vegetación. En el de Meire, de tiempos romanos, aún puede verse el foso y la laguna de desagüe. Pasamos a Santaballa, cerca de Vilalba, en la provincia de Lugo, donde vemos unas casas reconstruidas y muy cerca el menhir de Pedra Chantada o Penapartida, con incisiones redondas, que seguramente llamó la atención de los galaicos, pues está en una zona de paso tanto de gente como de ganado, por lo que algunos lo consideran un antecedente de los *cruceiros*.

Seres mitológicos

Durante el viaje hablamos de las leyendas sobre los *mouros*, habitantes espirituales de los castros, y la búsqueda de tesoros escondidos, relacionados con todo lo antiguo, ya sean menhires, petroglifos o castros, al igual que ocurre en Irlanda con todo su mundo feérico. Por su parte, las *mouras* están más relacionadas con ríos y fuentes, donde se acercan a peinar sus cabellos.

Más adelante ampliaré los conocimientos sobre estas criaturas. Y más o menos esto es lo que aprendí: los *trasnos* son una especie de duendes familiares, que hacen gamberradas para divertirse pero sin maldad; si los

dueños de la casa se hartan de tanta travesura, sólo tienen que poner por la noche un plato con granos de maíz; el *trasno* se empeñará en contarlos, pero no podrá porque se le escaparán por los agujeros que tiene en las manos y muy pronto decidirá irse de esa casa. Las *lavandeiras,* que lavan sábanas manchadas de sangre las noches de luna llena, tal vez fueron madres que murieron durante un parto. El *apalpador* es una figura navideña en forma de anciano que llega para palpar el vientre de los niños y comprobar que han sido bien alimentados durante el año; lleva un saco con castañas, que reparte con generosidad. El *can do mar* es un terrible perro cornudo que arrastra unas cadenas; cuando se le ve salir del mar es un signo de una muerte próxima. Y también me hablan de los *biosbardos,* que puede que alguna vez tuvieron una presencia en el ámbito popular, pero acabaron convertidos en seres al estilo de los gamusinos, o sea, animales imaginarios que se utilizan como broma de cazadores o pescadores a un colega novato.

Y, estando en Galicia, necesariamente hay que mencionar a la Santa Compaña; con otros nombres, también está presente en las leyendas de Castilla, León, Extremadura o Asturias (antiguos lugares celtas); se trata de una procesión de fantasmas (ánimas) vestidos con un sudario buscando la redención por algo que hicieron en vida. Los animales huyen ante su presencia, cosa que también deberían hacer las personas, porque ellos intentarán que quien los vea tome la cruz o la vela que llevan, con lo cual quedarán liberados, pero no así quien haya accedido a hacerlo, que tendrá que unirse a la comitiva. También puede suceder que lleven un ataúd y la persona se vea a sí misma caminando detrás, siendo eso una inequívoca señal de su cercana muerte.

LUGO

La antigua Lucus Augusti, ya en su nombre mezclaba el pasado celta, por el dios Lug, y el romano, por el emperador Augusto. Esta fue la gran ciudad fundada en el año 15 a. C. por Paulo Fabio Máximo. Aquel magistrado romano fue el encargado de reorganizar toda esta área de la Península tras la «pacificación» impuesta a sangre y fuego por sus predecesores sobre las tribus galaicas (por estas tierras habitaron los copori). Desde aquí irradió Roma su poder hacia toda aquella Gallaecia

derrotada y sometida por las legiones, con unos supervivientes habitando nuevos castros en lugares donde era más fácil controlarlos. La muralla que aún rodea la ciudad se levantaría años más tarde.

Museo Provincial de Lugo

No es muy grande ni muy espectacular la sección de arqueología en este museo lucense, con las previsibles armas y joyas en sus vitrinas. Pero hay un par de estatuillas que llaman especialmente la atención. Una es el Carneiro alado de Ribadeo, de inspiración selyúcida, como reza en la placa informativa, o sea de Asia menor. La otra, el Aguia do Courel, de bronce. Tanto el carnero como el águila son piezas excepcionales, encontradas ambas en la provincia de Lugo, y que sin duda pertenecieron a personas ricas que tenían acceso a productos llegados a través de las largas rutas comerciales del imperio romano. También resulta curiosa una placa con una inscripción latina en la que un tal Tillegus, hijo de Ambato, contrae lazos de hospitalidad con los habitantes del castillo de Toledo.

Museo del castro de Viladonga

A unos veinte kilómetros de la capital lucense se encuentra este castro que dispone de su propio museo arqueológico. Veamos qué hay allí.

Una maqueta muestra en relieve la disposición de los edificios dentro de la muralla principal, con los caminos que llevaban hacia las dos puertas y los campos de cultivo extramuros. En la parte interna están claramente diferenciados los dos tipos de construcciones. Los restos más antiguos son

de casas redondas con tejado de paja u otros materiales vegetales, que se sujetaban con unas cuerdas de las que pendían unas piedras; después, con la romanización, se hicieron las rectangulares con tejados de teja sobre techos de madera. Uno de los edificios alargados destacaba por un tamaño mucho mayor que el resto, por lo que se especula si sería un espacio comunal, como un lugar de reunión tipo asamblea.

Unas fotografías que rodean un croquis del castro muestran los lugares donde pueden verse detalles tales como agujeros para poner postes, un pavimento de losa, un silo o una escalera. Después, cuando visitemos el castro, tendremos oportunidad de ver estos detalles entre esa especie de laberinto que forman los zócalos pétreos de los dos tipos de casas que convivieron en la época romana, con sus correspondientes dependencias anexas tipo almacenes, corrales y talleres. Su disposición muestra que no guardaban ningún orden urbanístico a pesar de que el espacio interior del castro estaba dividido por dos «calles» orientadas a los puntos cardinales. Para evitar la entrada de agua en una tierra tan lluviosa, algunas casas tenían unos escalones o una especie de plataforma de piedra delante de la puerta.

Varios objetos encontrados en el castro de Viladonga y exhibidos en su museo.

Y empezamos con los objetos encontrados por los arqueólogos: llaves de puertas, una de ellas de forma ciertamente compleja; un sello redondo de alfarero con el nombre escrito en griego: Akudon; puñales con empuñaduras de antenas, con hojas de factura algo tosca; fragmentos de cadenas de distintos grosores. También muchos trozos de cerámica, unos de elaboración manual y otros con torno de alfarero; todos decorados con

incisiones o relieves; elementos relacionados con el trabajo de los tejidos: agujas de estilo romano, pesas de telares, peines para desenredar las fibras vegetales, etc. Algunas fíbulas y unos torques; uno de ellos es el que, al ser encontrado, dio la pista de que allí podía haber un castro; otro de ellos parece que es un «gemelo» (misma forma, mismo taller de origen) de alguno de los que vimos en el museo de Lugo. Además un tablero de juego de pizarra, con marcas que forman cuadrículas, y piezas redondas; y un pasarriendas de bronce que adornaría el bocado de algún caballo, al que se le atribuye una procedencia del Mediterráneo oriental.

Un dibujo me llama especialmente la atención. En él aparecen unas aureanas, las mujeres que iban a los ríos para extraer pequeños restos auríferos con sus bateas o platos de madera; tras mover rotativamente los restos sacados del agua, conseguían que el polvo o los granos de oro, al pesar más que los otros sedimentos, se quedasen en el plato. Anoto el nombre en mi libreta y más tarde me enteraré de que el oficio de aureanas (siempre mujeres, al igual que ocurría con el cultivo de la tierra) continuó en algunos lugares de Galicia hasta mediados del siglo XX como ayuda a la economía familiar.

Los restos animales y vegetales analizados permiten conocer el tipo de agricultura y ganadería, así como los hábitos alimenticios de los habitantes del castro. Por un lado, trigo, cebada, avena, habas, berzas y nabos, a lo que habría que añadir lo que recogieran en el bosque, como peras o moras. Por otro lado, vacas, ovejas, cabras y cerdos. La presencia de caballos está comprobada tanto por los huesos encontrados como por los restos metálicos de arneses.

El Castro de Viladonga visto desde lo alto de la muralla. Los arqueólogos trabajan para sacar a la luz nuevos hallazgos de varias casas. Muchos esfuerzos gastaron los habitantes de este castro en el sistema defensivo, pues contaba con doble muralla, de tierra por fuera y reforzada con un muro interior de piedra, y en algunos sectores hasta cuádruple, además de fosos. Queda la duda de si todo este sistema era la respuesta a un claro peligro de asaltos o una simple cuestión de prestigio y muestra de su prosperidad.

Ya tenemos la teoría con sus correspondientes imágenes. Ahora queda ir al castro, donde están trabajando los arqueólogos en los restos de varias casas. De las viviendas, redondas o cuadradas, sólo quedan los zócalos de piedra, que muy probablemente habrían estado pintados de colores fuertes para diferenciarse de las demás. Observamos las escaleras, los pasillos entre edificios, la ventana que se ha reconstruido en una de las paredes y lo que queda de la primera muralla, rodeando el poblado. Y subiendo a esta muralla se tiene una buena perspectiva del castro en su conjunto.

Sólo queda cerrar los ojos y que la imaginación reconstruya un momento de vida: las casas están completas con los zócalos pintados de vivos colores; unos guerreros están haciendo guardia en el pasillo interno de la muralla, detrás de la empalizada que la corona; por la puerta principal sale un grupo de hombres armados, que van a cazar, y otro de aureanas con sus platos de madera, que van a intentar suerte en el río más cercano; se oyen los ruidos propios de la fragua y la carpintería, y mujeres cantando mientras preparan la comida; hay niños jugando a la guerra con

espadas de madera. Un viejo talla un signo de buena suerte para la puerta de la vivienda familiar y ve al Consejo de Ancianos yendo al edificio comunal, donde debatirán sobre cómo resolver algún problema. Una joven pareja, entre risas, se inicia en sus escarceos amorosos. De pronto, uno de los guardias da la voz de alarma: ¡Que vienen los romanos!

Festival Arde Lucus

Hagamos ahora un pequeño salto en el tiempo, justo al momento en que llegué a Lugo por primera vez para ver el festival Arde Lucus, que todos los años conmemora a aquella ciudad que fue capital de la Gallaecia romana.

«¿A quién servirás? ¿Te convertirás en un *civitas* de Lucus Augusti o formarás parte del pueblo castreño?», pregunta un anuncio del festival. Y está claro que la mayoría se decanta por los primeros. Al fin y al cabo, fueron los romanos quienes crearon Lugo y la mayoría de los lucenses se sienten agradecidos. Así que el festival está enfocado mayoritariamente a las exhibiciones romanas, quedando los castreños un tanto relegados. Aquí también podría decirse aquello de «se nota donde hay dinero»: los legionarios romanos llevan equipos que, sólo por la parte metálica, cuestan infinitamente más que una túnica castreña. La *Cohors III Lucensium* se puede permitir el lujo de comprar maquinarias de guerra, como un onagro y una *ballista*, y tener un campamento en plena Plaza Mayor, en el que incluyen su propia exposición de armas romanas.

Claras diferencias entre un campamento romano y otro castreño/celta.

A lo largo del día podemos ver un combate de gladiadores en la explanada de la catedral, teatro callejero y mercado en la plaza o desfiles de las legiones por las calles principales. Y anecdóticas escenas, como una pareja romana que lleva al perro cubierto por una túnica; una pareja gay que me cuenta cómo esto que ahora es un gran festival surgió de una pequeña fiesta en un club; una pareja que lleva a su hijo en un cochecito hecho totalmente de madera; un joven que muestra el tatuaje que le cubre toda la espalda, con cuatro guerreros basados en dibujos de Angus McBride y la Torre de Breogán al fondo.

Y, mientras sorteamos a una inevitable banda de batucada, eso sí, vestidos de romanos para no desentonar mucho, y a un vendedor con tantos globos de Bob Esponja y sus amigos que si se soltaran podrían cubrir el sol, nos acercamos a los pequeños campamentos galaicos, donde grupos recreacionistas como Taranis, Trebas Galaicas o Tir Na n'Og, muestran su material y actividades, armas, artesanía…

Al campamento de Taranis, tras una exhibición de combate, llega la visita de los gladiadores, que acaban de terminar su función, y me toca hacer la foto de grupo; unos niños, después de conocer por un cuentacuentos quien fue aquel Lug al que su ciudad debe el nombre, aprenden a escribir en el alfabeto ogham, mientras que otros no paran de hacer preguntas a dos de los luchadores que quieren retirarse a descansar y

no encuentran la manera de quitárselos de encima; un voluntario entre el público sirve de «modelo» para las explicaciones sobre qué es y cómo se usa un *kilt*; los músicos del grupo salen a dar una vuelta, alegrando las calles con gaita y tambores. Al final de la tarde, se formará una larga cola en el campamento, ya que han hecho una queimada gratuita, y eso atrae mucho. Y después, entre todos los miembros, se dividen el trabajo para hacerse la cena allí mismo, en un caldero sobre el fuego.

10

Montañeses: astures y cántabros

ASTURIAS

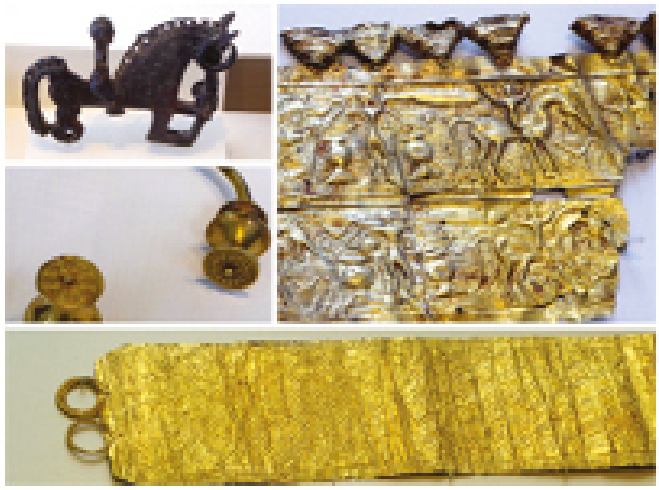
Con el nombre de astures se conocía a una veintena de tribus (lugones, brigaecinos, amacos, zoelas, entre otros) que habitaban principalmente al sur de la actual Asturias, concretamente en las provincias de León y Zamora, siendo su capital Asturica (Astorga, León). Los romanos los clasificaron en dos grupos separados por la cordillera cantábrica: los augustanos (o cismontanos), al sur, y los transmontanos, al norte.

ASTORGA Y NEMETOBRIGA

- Aunque el geógrafo Ptolomeo citó a Astorga como una ciudad de la tribu de los amacos y capital de los astures, ninguna prueba arqueológica ha podido constatarlo, aunque sí hubo varios castros en las inmediaciones. Lo que sí se sabe a ciencia cierta es que allí acampó la Legión X en su lucha contra astures y cántabros; terminada la contienda, pasó a ser Asturica Augusta, ciudad perteneciente a la Tarraconense desde donde se controlaba el comercio de oro procedente de Las Médulas.
- Nemetobriga significa «ciudad santuario». Aún no se sabe dónde estuvo exactamente, pero fue citada por Ptolomeo como capital de la tribu de los tiburos. Su nombre denota que también pudo ser un importante centro espiritual para esta tribu (o en general para los astures), donde tal vez se reunían para algún tipo de ceremonia o encuentro tribal (al modo de los conocidos *clan gathering* escoceses).

Tanto entonces como ahora, en Asturias se practicaba intensamente la minería, tanto picando en galerías, en pozos o a cielo abierto oro, carbón, hierro, cobre, plata, azabache, estaño o cinabrio. Así lo reflejaron algunos historiadores romanos, llegando a crearse cargos como los *Procuratores metallorum* e incluso uno tan específico como el *Procurator auriarum.*

En el interior de las minas se hacía el peor trabajo, por las pésimas condiciones del entorno: humedad, escasa comida, poca iluminación, nula higiene, olor nauseabundo, heridas que nadie atendía, muertos que nadie sacaba; básicamente lo realizaban esclavos de inferior categoría, como prisioneros de guerra a los que de esta forma se condenaba a morir lentamente después de trabajar en condiciones infrahumanas para enriquecer al Imperio. Podría decirse que la mayoría no salían vivos de la mina.



En Oviedo, la capital de Asturias, se encuentra el Museo Arqueológico de Asturias, con una planta llamada «El tiempo de los castros». No puede decirse que sea una colección muy espectacular, con previsibles fíbulas y broches, hojas de lanza y cuchillos, fragmentos de herramientas y calderos, fusayolas y restos de cerámica. Tal como se queja una amiga asturiana, «hay que bajar a Madrid para ver algo que no debería haber salido nunca de Asturias». Independientemente de lo acertado o no de tal afirmación, cierto es que algunas de las mejores piezas que el Museo Arqueológico Nacional exhibe en su sección de pueblos indoeuropeos son de procedencia astur. En la foto, las diademas de Moñes y Vegadeo, la Fíbula de Lancia (Villasabariego, provincia de León) y el torques de Labra (Cangas de Onís). Actualmente expuestos en el MAN.

Para el preciado oro, los romanos utilizaron sobre todo el sistema de aluvión, o, cómo ellos lo llamaban, *ruina montium*: se excavaban galerías en la tierra arcillosa, se hacía entrar agua a presión desde unos depósitos elevados que erosionaba el interior hasta producir desplomes. El lodo se encauzaba por unos canales hasta un río próximo, las piedras se quitaban a mano, y el oro quedaba en el fondo de las terrazas hechas para la ocasión.

El Castro de Coaña

Actualmente hay localizados 265 castros sólo en el Principado de Asturias, siendo el más importante el de Coaña, de la tribu de los albiones. Se pueden diferenciar claramente dos partes, una más elevada, a la que se llama acrópolis y que debió ser el castro original, y un «barrio extramuros» sin apenas fortificación, que debió añadirse en los tiempos de

mayor expansión, ya en la época romana, entre los siglos I y II d. C. Es posible que los romanos potenciaran el desarrollo de este castro por su cercanía con unas minas de oro y un río navegable (el Navia). Queda en el aire la cuestión de si el castro (al igual que los demás) fue repoblado con astures supervivientes a la masacre o los romanos mandaron a otros pueblos (o restos de ellos) como mano de obra controlable para las minas.

En la zona extramuros, la distribución de las ochenta cabañas, la mayoría redondas y algunas rectangulares o elipsoides, sigue el mismo patrón de agrupaciones familiares que otros castros del norte peninsular, de varios edificios con un patio o plazuela común; algunas casas principales tienen un muro curvo a la entrada o una especie de corredor con un banco adosado.

Nada de particular respecto a lo que ya hemos visto en otros castros, pero este tiene la peculiaridad de poseer un «torreón» o plataforma por encima del poblado, del que no se sabe su finalidad. También hay una sauna entre los dos espacios del castro, aunque es probable que ya no se usasen en el sentido ritual de antaño sino como una especie de baño público imitando (muy de lejos) a las termas romanas. Y el llamado «recinto sacro», en el que destaca un pilón tallado en granito, del que tampoco se sabe su utilidad real, aunque es muy posible que fuese un pequeño templo dedicado a alguna deidad relacionada con el agua.

GAUSÓN

Entre las leyendas astures quedó el nombre de un héroe, Gausón, que capitaneó un ejército de astures contra los romanos; poco se sabe de él, pero al parecer fue capturado en una emboscada y crucificado para servir de escarmiento a otros posibles rebeldes. Otra teoría afirma que murió junto a los mejores guerreros astures en Lancia; aquella debió ser una gran batalla, pues un historiador romano dejó escrito:

> La poderosa ciudad de Lancia acogió los restos del ejército en derrota y se luchó en ella tan encarnizadamente que, cuando tomada la ciudad los soldados reclamaban que se la pegase fuego, a duras penas pudo conseguir el general que se la perdonase para que, quedando en pie, fuese mejor monumento para la victoria romana que incendiada.

El nombre de Gausón quedó en una inscripción (desaparecida) del castillo de Tudela: «¡Oh nobles y soberbios astures, a quienes los romanos apenas pudieron vencer, aún después de vencido Gausón!». Actualmente, en la Fiesta de Astures y Romanos de Astorga, la antigua capital, ahora en la comunidad de Castilla y León, los recreacionistas astures representan la incineración de su héroe.

Mitología asturiana

El mundo feérico asturiano tienen innumerables seres, muchos de los cuales son comunes a toda el área céltica que estamos tratando: las *xanas* son ninfas o hadas acuáticas y protagonizan historias similares a las de los niños cambiados (*changeling*) de las islas británicas. El *nuberu* es el que controla el tiempo atmosférico, sobre todo las tormentas. El *cuélebre*, reptil con alas de murciélago, guardián de *ayalgues* o tesoros ocultos. El *busgosu*, guardián del bosque, similar al *green man,* relacionado originariamente con el dios Candamo o Cernunnos.

Y si en Galicia tienen a la Santa Compaña, en Asturias está la Güestia. Se nota su inminente aparición en los gatos, que huyen despavoridos, o los perros, que aúllan descontroladamente; de igual manera, los animales del campo o del bosque enmudecen de pronto cuando perciben su presencia. También es característico el olor a cera de las velas que llevan encendidas. Y de igual modo también hay *mouros*, que serían los primeros habitantes de esta tierra, obligados a vivir en el mundo subterráneo, por lo que son expertos en cavar túneles en las montañas y se dedican a la minería, la orfebrería y la metalurgia.

Algunos antiguos dioses celtas dejaron diversas toponimias a lo largo y ancho de Asturias, como Lug (Lugones, Lugo de Llanera, Llugas), Belenos (Beleño, Belén de Ponga, Beloño), Taranis/Taranos/Telenos (Teleña, Teleno, Taraña).

MÚSICA ASTURIANA

Si en Galicia partimos de Voces Ceibes y del primer disco de Milladoiro, en Asturias tendremos que hacerlo con el grupo Nuberu, cantando en asturiano, y su disco *La isla de Hélice* (1983) aunque esté más relacionado con música de cantautores, y de Trasgu, considerado el primer grupo asturiano de música celta, mezclando instrumentos acústicos y electrónicos. Así se abrió el camino para los que llegaron después: Beleño, Llan de Cubel, Felipeyu, Xuacu Amieva, Brenga Astur o Chus Pedro, uno de los creadores de Nuberu. Y si Carlos Núñez fue quien paseó el nombre y la música de Galicia por todo el mundo, en Asturias hizo lo propio Hevia, cuya *Tierra de Nadie* (1998) se convirtió en un referente internacional de la nueva música celta.

En 2013, Asturias fue la «nación celta» invitada en el Festival Interceltique de Lorient, participando artistas como Tuenda, Herbamora, Héctor Braga, Llan de Cubel, BG Llacín, Skama la rede, Marcos García Alonso, Xeitu, Hevia Trío, Llariegu.

CANTABRIA

¿Qué hace que un país o una región con pasado celta entre en la lista de las llamadas «naciones celtas»? Las organizaciones The International Celtic Congress, Pan Celtic Festival y The Celtic League sólo reconocen a las seis que han mantenido una lengua celta (*Six Nations, One Soul* es el nombre de una de sus publicaciones), ya sea de la rama gaélica o bretónica; y esas son Bretaña (*Breizh*), Cornualles (*Kernow*), Escocia (*Alba*), Gales (*Cymru*), Irlanda (*Eire*) e Isla de Man (*Isle of Man*). Sin embargo, festivales tan prestigiosos como Celtic Connections (Escocia) o Lorient (Bretaña) no tienen ningún problema en reconocer a Galicia y Asturias (de manera similar ocurre con la serie de sellos de correos emitidos por la isla de Man), tanto por su pasado céltico como por su tipo

de música tradicional, pero excluyen a Cantabria, seguramente por no tener un idioma diferenciado del nacional.

En un sentido amplio, ¿no debería incluirse a Argentina, con sus grandes comunidades descendientes de emigrantes gallegos o galeses que mantienen la lengua y el folclore? ¿O Estados Unidos, donde seguro que hay más músicos y bailarinas de estilo irlandés que en la propia Irlanda? ¿O Italia, donde hay más festivales celtas que en el resto de Europa? ¿O a otros lugares de la «diáspora celta», como Cape Breton o Australia? En fin, está claro que hay que poner filtros para no incluir a medio planeta.

Así que, sin que exista un método claro y preciso de determinar qué países o regiones merecen codearse con las seis clásicas, que están unidas básicamente por el idioma y la proximidad cultural, me adentro en Cantabria.

Diodoro dejó escrito que los cántabros suministraban a la guerra una excelente caballería y una infantería que sobresalía por su poder y resistencia. Cantaban himnos de guerra cuando marchaban a la batalla (esto en Irlanda recibía el nombre de *rosscatha*), que les infundían valor, o mientras aguardaban la muerte tras ser crucificados por los romanos. También destacó ciertas peculiaridades de su vida cotidiana: «Entre ellos se da una costumbre peculiar y extraña, pues siendo cuidadosos y limpios en sus hábitos, observan una práctica grosera y sucia; pues se bañan el cuerpo y se lavan los dientes con orines, teniendo esta acción por cuidado y limpieza corporal».

Los cántabros estaban compuestos por una veintena de tribus, como aunigainos, aurinos, autrigones, avariginos, blendios, caristos, concanos, coniscos, cornecanos, moroicanos, octavilcos, orgenomescos,

plentauros, plentusios, salaenos, tamáricos,
vadinienses, vellicos, vérdulos.

Ya vimos en el primer capítulo que cuando Hispania estaba prácticamente romanizada, los cántabros seguían siendo el gran problema de los romanos, hasta el punto de tener que venir el emperador Octavio Augusto en persona, porque allá en Roma no podía dar crédito a lo que le contaban los cónsules que habían sufrido la mala experiencia de adentrarse en tierras cántabras. Ya el poeta Horacio escribió *Cantabrum indoctum iuga ferre nostra* ('El cántabro no está enseñado a llevar nuestro yugo').

Distintas actividades del festival de las Guerras Cántabras, en Los Corrales de Buelna, Cantabria.

Y aquella llegada de Augusto, por mar, es rememorada cada año en Santander con un desfile de tropas romanas desde el puerto y un discurso del propio emperador desde los balcones del Ayuntamiento, aclamado o abucheado según quien le escuche y opine.

Festival de las Guerras Cántabras

De igual modo que en otros pueblos, a la hora de celebrar su fiesta histórica, la gente se divide en vikingos y campesinos o moros y cristianos, en Los Corrales de Buelna por fuerza tienen que repartirse entre trece tribus cántabras y trece legiones romanas.

A lo largo de dos fines de semana se suceden numerosas actividades para todo tipo de público. Cabe destacar la apertura y cierre de las puertas del templo de Jano, con que se indicaba el comienzo y el final de una guerra por parte de los romanos, la boda cántabra oficiada por un druida de largas barbas blancas, la crucifixión de prisioneros, la incineración de un guerrero cántabro por parte de sus compañeros de armas, la presentación de Corocotta en el campamento romano pidiendo el rescate prometido, una reunión del consejo con representantes de las tribus, desfiles diurnos y nocturnos, o la representación de la trágica noche en que un grupo de mujeres y niños queda rodeado por los romanos y deciden tomar el veneno del tejo antes que ser esclavizados. También hay muchas actividades dirigidas a los más jóvenes, involucrados en la fiesta desde que nacen, integrados en uno de los dos bandos.

ESTELAS CÁNTABRAS

- La primera estela de Barros conserva un pedestal de un metro de largo. Tiene la misma imagen con círculos solares y los crecientes lunares en ambos lados.
- La segunda estela de Barros tuvo que ser recompuesta en 1999 a partir de cinco fragmentos que formaban parte del muro de una ermita; es posible que estas partes pertenezcan a dos estelas parecidas, pero distintas. Pesa más de tres toneladas.
- La primera y segunda estelas de Lombera, con anverso y reverso bastante similares; en el anverso, círculos y crecientes, y en el reverso esvásticas curvas, en sentido dextrógiro (relacionado con la vida) en la primera, levógiro (relacionado con la muerte) en la segunda.
- La tercera estela de Lombera es sólo un fragmento encontrado en el muro de una finca. Sin reverso.

Las estelas cántabras son discos pétreos de gran tamaño decorados con técnica de inscultura, o sea con el fondo realzado, quedando el motivo principal más bajo que la superficie. No se sabe muy bien si marcaban territorios tribales, tal como hacían los vetones con sus verracos. Pero también es posible que sirviesen de estelas funerarias, y que la imagen que más se repite, los llamados «crecientes lunares» rodeando un círculo, sea una representación del «sol de los muertos» (el último sol del día, durante el que sería posible la comunicación entre vivos y muertos), una tradición que perduró durante siglos en Cantabria. Ninguna opción es descartable, incluso la posibilidad de que señalasen ciertos lugares de culto, teniendo en cuenta que los pueblos célticos no tenían templos donde oficiar sus rituales religiosos.

- Todas las anteriores estaban en el valle del Buelna, pero la Estela de Zurita fue encontrada en el valle de Piélagos. Es la más grande, con dos metros de diámetro y, además de tener en el reverso su propia variante de los círculos y crecientes, en el anverso tiene dos guerreros al lado de un caballo que parece tener las patas atadas; en la parte inferior de la imagen, parece que hay un hombre tumbado (muerto). Todo esto hace pensar en una posible escena de sacrificio, tal como el que mencionó Plutarco referido a los bletonenses, que cerraban un tratado de paz con la muerte de un hombre y un caballo.
- La estela de San Vicente de Toranzo, procedente del castro de La Espina del Gallego, tras ser reutilizada, sólo queda un

cuadrado con la parte central; en el anverso muestra a un jinete armado.

- La estela de Luriezo, encontrada en el pórtico de una iglesia, tiene la peculiaridad de que lleva un texto en latín: *Mon Ambati Pentovieci amb atiq Pentovi-f-ann lx hoc mom pos amba tus et doidervs f sui* (Monumento de Ambato Pentovieco, de los ambáticos, hijo de Pentovio, de sesenta años. Sus hijos Ambato y Doidero pusieron este monumento).

Seres mitológicos

De la antigua mitología de esta tierra tan sólo conocemos el nombre de la diosa madre Cantabria, que debería tener la contrapartida de un «señor de las bestias» del que no ha quedado su nombre. Lo que sí ha permanecido es toda una legión de seres elementales de la naturaleza, posiblemente viejos dioses rebajados de categoría y deformados hasta lo irreconocible por la superstición en que devino la mezcla entre la vieja y la nueva religión.

Algunos comparten nombre y funciones con los vecinos del norte peninsular, como las populares *anjanas*, emparentadas con las *mouras* gallegas y las *xanas* asturianas. Según cuentan, hacían encantamientos dando golpes con una vara de fresno. Habitaban en palacios subterráneos, desde los que accedían a nuestro mundo a través de ríos y manantiales. En general gozaban de buena fama, porque ayudaban a los que se perdían en el bosque o dejaban regalos a la puerta de quienes lo hubiesen merecido. Una vieja canción las llama *Anjanas de la güena suerti*. No ocurre lo mismo con su contrapartida, el *ojáncanu*, gigantón en el que se personalizaba toda la maldad y la brutalidad; no sólo robaba y destruía sino que podía influenciar e inducir a los montañeses a actuar como él. Y sus hembras eran aún peores. Eso sí, cada cien años nacía un *ojáncanu* bueno, que protegía a la gente de sus congéneres malos. Los *caballucos del diablu* aparecían en la noche de San Juan; eran siete, cada uno de un color, yendo primero el rojo, que en vida fue un prestamista que, cuando los campesinos no podían pagarle la deuda contraída, los desahuciaba y se quedaba con todo. El verlos ya era signo de una próxima desgracia, que ni

las *anjanas* podían impedir. Eso sí, por donde pasaban iban dejando babas de oro; quien las recogiese sería rico de por vida, pero cuando le llegue la muerte nadie lo librará del infierno. Los *cuélebres* cántabros, al igual que los asturianos, eran dragones que custodiaban tesoros; mejor no molestarlos, pues eran muy quisquillosos con los que perturbaban su descanso y no le hacían ascos a la carne humana. Los *nuberus* controlaban el clima, provocando tormentas en tierra o galernas en el mar. En cambio, los *ventolines* ayudaban a los pescadores que estaban cansados al final de su jornada. La *guajona* era un vampiro que por las noches chupaba la sangre de niños y jóvenes, que a la mañana siguiente se levantarían cansados. La *nonuca*, a la que le gustaban los hombres pero odiaba a las mujeres. Su ciclo vital incluía matar a su madre para sacarle los ojos y beberse su sangre. El *trasgo* y el *trastolillu* eran los típicos duendes familiares que hacían travesuras en la casa, como cambiar cosas de sitio o hacer ruido por la noche; si la familia humana se mudaba de casa, ellos la seguían.

Una buena manera de complementar el viaje para ver las guerras cántabras, entre los dos fines de semana en que se desarrolla, es visitar los poblados que hay en Argüeso y Cabezón de la Sal. Ambos cuentan con cabañas circulares cántabras hechas con materiales similares a los originales, basándose en el estudio de los restos arqueológicos, y en el interior hay enseres, utensilios y armas de uso cotidiano.

Principales castros cántabros

El Castro del Monte Bernorio (Villarén de Valdivia). Se supone que fue Bergida, la primera ciudad cántabra en ser atacada por los romanos; no muy lejos ha sido descubierto el campamento de la Legio IV Macedonica. Aquí el deterioro no sólo lo ha ocasionado el tiempo y el olvido sino el hecho de que su estratégica situación también fue aprovechada en la Guerra Civil española. Entre los objetos encontrados en este lugar hay una tésera especial que rompía un pacto previo.

El castro de Las Rabas (Celada Marlantes, Campoo de Enmedio). Tal vez sea el único que no está situado en un lugar desde donde pueda divisarse un amplio entorno, por lo que su construcción debería estar más relacionada con el comercio, pues estaría alineado entre el puerto de Pozazal y la costa cántabra. Aquí se encontró una tésera con forma de oso relacionada con una ciudad libiaka.

El castro de La Loma (Santibáñez de la Peña, Palencia). Fue uno de los más importantes, a juzgar por su tamaño: diez hectáreas. Y es posible que se trate de la ciudad de Camárica, mencionada por Ptolomeo. En algunos lugares tenía una muralla de doce metros de altura más un foso de cuatro metros de profundidad tallado en la roca. A unos cien metros se han encontrado los restos del campamento romano que se encargó de asediar y arrasar la ciudad.

Y, ¿qué pasa con la música cántabra? Ya hemos visto que Cantabria no está representada en los grandes festivales celtas. Pero, ¿no habría que considerar también celta el folk montañés? Porque allí también hay gaitas. Y grupos que se ciñen al folclore tradicional y otros que lo modernizan.

Puede decirse que Luétiga fue el grupo seminal, iniciando su andadura discográfica con *La Última Cajiga* a comienzos de los noventa, en plena revalorización de la música celta; a lo largo de su trayectoria, han pasado de sus primeros temas instrumentales a ser el primer grupo en cantar en lenguaje montañés.

Portadas de discos de los grupos cántabros Luétiga y Crystal Moors..

En otro orden, el grupo de *black metal* Crystal Moors tienen temas basados en el pasado de su tierra, con algunos títulos fácilmente reconocibles (Mons Vindivs, Bellvm Cantabricvm, El abrazo del Tejo), en los que a la potencia del *metal* añaden la suavidad de algún instrumento folk, como *whistle*, violín o gaita.

11

Bretaña

Cruzamos la frontera en este viaje buscando la celticidad en el mundo actual. Y llegamos a Bretaña (*Breizh*, en lengua bretona), una de las «naciones celtas» reconocidas por su historia y por el mantenimiento de una lengua celta.

Obviamente ya no es la Armórica donde vivieron aquellos a la que los otros galos daban el nombre genérico de Aremorici (los que habitan cerca del mar), compuesto por las cinco tribus que citó Julio César en la crónica de su conquista: curiosolitae, namnetes, osismii, redones y veneti.

La actual Bretaña mira a un pasado más reciente, donde los trajes típicos, las canciones o la gastronomía no se pueden rastrear más allá de un par de siglos atrás. Ningún celta histórico se reconocería, pero, más o menos, eso mismo ocurriría en todas las «naciones» celtas.

A nivel folclórico, no hay demasiada diferencia con el noroeste de la península ibérica: bandas de gaitas, trajes típicos, leyendas de seres de los

bosques, música tradicional o fusionada. Pero de esta región surgieron Gwendal, Alan Stivell o Dan Ar Braz (que ya tienen discos celebrando su cuarenta aniversario), que fueron los pioneros en mostrar al mundo una música moderna y al mismo tiempo con antiguas raíces celto-bretonas, que fueron la chispa que encendió la posibilidad de hacer cosas similares a músicos de otros lugares con raíces celtas. Y concretamente en la ciudad costera de Lorient se inició allá en 1970 un festival que ha acabado siendo el gran referente internacional de la cultura celta actual.

FESTIVAL INTERCELTIQUE DE LORIENT

Ya pasó el tiempo en que este festival era todo un acto reivindicativo de temas políticos y sociales. Los bretones pidieron lo posible y se les concedió; el idioma, las tradiciones y la bandera se recuperaron con plenos derechos y ahora queda disfrutar de lo cosechado.

Cuarenta y cinco ediciones marcan este festival (en bretón *Goulioù Etrekeltiek An Oriant*) como el más longevo e influyente, que ha servido de modelo para otros, como los de Ortigueira y Avilés, y posiblemente muchos más.

Hay que aclarar que el concepto celta aquí se toma en un sentido de tradiciones recientes y lo primero que me sorprende es que en el amplio cartel no haya ningún evento de recreacionismo histórico. El punto de partida es la música, aunque también hay muchas actividades paralelas.

Cada año hay un país invitado al que se le cede el *Pavillon du Pays à l'honeur*, una gran carpa donde mostrar artesanía, productos gastronómicos, promoción turística, y sobre todo un escenario donde el público puede ver y escuchar las propuestas musicales. El 2001 fue el año de Galicia y el 2013 el de Asturias. En el año en que se escribe esta crónica hay dos «pequeños países»: Isla de Man (*Isle of Man*) y Cornualles (*Kernow*), en ambos casos, reconocidos como naciones celtas oficiales, pertenecientes al Reino Unido y poseedores de idiomas muy minoritarios y únicos, aunque distintos entre sí, ya que el manés es una lengua celta Q o goidélica (emparentada con los gaélicos irlandés y escocés, y que sería la que se hablase en Celtiberia), mientras que el córnico es celta P o británica (emparentada con el galés y el bretón). Ambas se consideraron extintas, pero en los últimos años hay un movimiento cultural de recuperación.

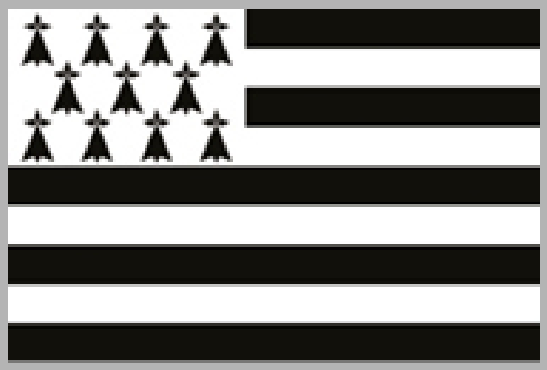
Como pasó en otros lugares de lenguas minoritarias, la música es el mejor difusor.

En el escenario se suceden diariamente artistas de ambas tierras, la mayoría cantautores o grupos folk que no pueden diferenciarse demasiado de los vecinos irlandeses o escoceses.

JERGA BRETONA PARA UN FESTIVAL

Es bueno tener claras algunas palabras bretonas que aparecerán en la programación diaria del festival.

- *Bagad*: la típica banda bretona de cornamusas, bombardas y tambores.
- *Bombarde* (o *ar borvard*): Instrumento de viento tradicional de la música bretona, guarda similitudes con la dulzaina.
- *Cornamuse* (o *biniou*): Gaita bretona.
- *Fest-Noz*: reunión para bailar danzas bretonas. Literalmente, fiesta nocturna.



La *Gwen Ha Du*, literalmente, 'blanca y negra', bandera bretona desde 1925.

Veamos qué se puede hacer por los diversos recintos: A la izquierda del puerto deportivo está instalado el *Quai du Livre* ('muelle del libro'), con pequeñas librerías relacionadas con Bretaña y en alguna ocasión directamente con la temática celta. Ejemplares de las revistas *Micheriou Koz*, sobre costumbres y tradiciones de Bretaña, y *Keltia*, sobre una amplia

variedad de temas celtas; lujosos álbumes de cómics (aquí utilizan el nombre de *bande dessinée* o BD) con unas cubiertas sumamente atractivas para un aficionado a las leyendas celtas; han acudido para firmar sus libros Brucero, responsable de las imágenes de maravillosos álbumes sobre elfos y druidas, y Xavier Husson, que ha hecho lo propio con un clásico de la literatura bretona, *La légende de la mort*, de Anatole Le Braz. Otra librería ha llevado a un autor especializado en novela negra ambientada en Bretaña; en otra está el dibujante François Plisson, famoso en Francia por una serie de libros ilustrados sobre los *korrigans*, una raza de seres feéricos de Bretaña; él mismo tiene cierto aire de *korrigan* que, por si fuera poco, acentúa poniéndose unas orejas picudas. En los libros que dedica hace un dibujo a color a doble página; le cronometro una de sus dedicatorias: ocho minutos. Y cada una es un dibujo distinto. Eso sí, seguramente pensando en alguien que llegue con prisas, tiene en la mesa algunos libros ya dedicados, listos para poner el nombre y entregar.

Pasemos a la parte gastronómica en el «mercado» (Marché Interceltique). Aquí la palabra clave es «artesanal», y la imagen, algo que rememore lo *celtique*. Estos son algunos ejemplos de lo mucho que puede verse: Las cervezas Lancelot, con nombres inspirados en la historia bretona, tienen una botella donde pone *cervoise* en vez de *bière*, tal como se escribe cerveza en francés; me cuentan que se trata de una antigua fórmula, previa al uso del lúpulo, en la que se echaba una mezcla variable de hierbas (ellos usan siete) llamada *gruit*. Y comparten puesto con la Breizh Cola, que compite dignamente con la original. La Cave Du Dragon Rouge da a probar su *chouchenn*, o sea hidromiel hecho al modo de Bretaña: agua, miel y manzana; está muy bueno, pero sobre todo habría que darle un premio al diseñador de las etiquetas de las botellas. El aguardiente Le Roi Arthur, mezclado con zumos de manzana y pera. No pueden faltar los *whiskies* escoceses, como Ardeberg, más otros bretones como Kornog o Eddu Brocéliande. También hay una marca de ron antillano, en cuyas botellas se maceran lentamente frutas tropicales, pero eso no hay manera de colocarlo como celta…

Y para comer, algo tan sorprendente como los embutidos españoles que vende Le Royaume du Pata Negra. Les Mouttes d'Arvor, una marca de conservas, cuyas latas de sardinas tienen tales diseños que se han convertido en objeto de coleccionista; unas tienen forma de pez, otras están decoradas con escenas marineras, e incluso han sacado una especial

con el cartel del festival. Los *kouign amann* (literalmente, 'pastel de mantequilla'), ricos pasteles típicos de Bretaña.

Y en cuanto a las posibilidades de comer, en la Village Celtique hay una gran carpa con cientos de mesas para sentarse, y alrededor varias casetas donde pedir comida y bebida. Se puede pagar con una tarjeta recargable (CeltiCash) del propio festival y se usa el «vaso ecológico», que se paga la primera vez y se reutiliza cuantas veces se quiera. Al finalizar, los restos de comida, papeles y botellas se reparten entre los contenedores correspondientes. Por otro lado, en Le Quai des Pays Celtes, se pueden probar las especialidades gastronómicas de los países oficiales.

Pero yo prefiero salir fuera del festival, porque en las calles adyacentes hay docenas de restaurantes, muchos de ellos con un menú especial para estos días a base de platos típicos. A destacar especialmente los mejillones (*moules*) en varias modalidades, pero especialmente *à la bretonne*, con una crema espesa que se queda en el fondo del cuenco y se puede tomar como una sopa cuando se han terminado los mejillones. Y para beber, sidra La Bolée d'Armorique, con la bandera bretona en la etiqueta.

Y en cuanto a la artesanía, muchos objetos con iconografía celta (trískeles, trisquetas, espirales, orlas) en todo tipo de objetos, pero lo mejor estaba en el Jardin des Arts et des Luthiers, en un parque cercano al recinto oficial. Allí los *luthiers* muestran los instrumentos que salen de su mente y sus manos, unos tradicionales, otros modificados y otros inventados.

Pasemos a la parte de actuaciones musicales, que es el auténtico motor del festival. Hay varios escenarios oficiales en la ciudad, que es donde van los más prestigiosos artistas o se montan los grandes espectáculos. Son de pago, y algunos muy caros, además de que las entradas se suelen agotar con antelación. Carlos Núñez, habitual del festival, es la gran estrella de este año, haciendo un concierto con la Orquesta Sinfónica de Bretaña. Otros nombres importantes son los irlandeses Kyla o los escoceses Simple Minds.

El disco recopilatorio oficial del festival y otros de los artistas invitados. Entre los artistas españoles del FIL 2015 estaban los gallegos Carlos Núñez y Rosa Cedrón, los asturianos Xuacu Amieva (que daría una *master class* de gaita junto al gallego Edelmiro Fernández), Tejedor y Cerezal.

Dentro del recinto del festival la oferta musical llega a resultar abrumadora, pues hay horas en las que se puede elegir hasta entre diez actuaciones distintas (y gratuitas). La mayoría están en las carpas de Le Quai des Pays Celtes: Irlanda, Escocia, Gales, Galicia y Asturias (Cornualles e Isla de Man están en el pabellón especial). Pero aquí hay otra sorpresa, porque hay una carpa para Acadie (una región de la costa este de Canadá). Sigue la sorpresa al ver que es la mayor (todas las demás cabrían en su interior) y además siempre está llena de gente. ¿Motivo? Pues supongo que porque los acadianos hablan francés y para los franceses la *francophonie* es muy importante, aunque sea un francés que a mis oídos inexpertos suena algo raro, como lo pueden ser las variantes sudamericanas del español.

Pabellón *Expérience Acadie*, desde la Canadá francófona.

Le pregunto a un representante de turismo de esa región si están relacionados con Quebec y la respuesta es un rotundo no; al parecer allí siguieron una historia diferenciada; me habla sobre deportaciones de colonos franceses cuando llegaron los ingleses; de su bandera, la *tricolore étoilé*, donde a los colores franceses le han añadido una estrella amarilla (*l'étoile de Marie*); y de la especial conexión que sienten con los bretones.

Veo algunos fragmentos de conciertos y el que más me sorprende es Ryan LeBlanc, él solo en el escenario, tocando guitarra o banjo, pero de una peculiar manera: usa el mástil para pulsar las cuerdas y golpea la caja para hacer percusión. Lo demás es country o cantautores. ¿Algo celta? No, por lo que sigo pensando que qué pinta Acadie en este festival. ¿Tendrán que ver los trescientos mil dólares de presupuesto que tenía este año la organización Expérience Acadie para gastar en Lorient?

Volvamos al pabellón de los países invitados, en cuyo escenario hay un panel hecho con cuerdas de colores formando las imágenes de un cuervo y una oveja con el mar de fondo. El único concierto completo que vi fue el de Barrule, joven grupo de la Isla de Man; normalmente son un trío instrumental (guitarra, violín, acordeón), aunque en sus discos y en algunas actuaciones, como ocurre en esta ocasión, cuentan con invitados: un cantante, que alterna el inglés y el manés, y un percusionista japonés que toca (y muy bien) el *bodrham*. Buenos músicos, sobre todo el acordeonista, y mucha energía acústica.

Por su parte, la propuesta musical bretona, en un gran escenario llamado La Bretagne invite, incluye nombres como Plantec, que son los renovadores del folk bretón. Si en su tiempo, los pioneros (Gwendal, Tri Yann, Dan Ar Braz) lo remozaron introduciendo instrumentos propios del *rock*; ahora la renovación pasa por bases electrónicas, ritmos programados, *loops* y similares, como hace este grupo para acompañar el sonido de la bombarda y la guitarra acústica. Por otro lado, la marca Red Bull patrocina una nueva escena con dos DJs poniendo percusión y fondos electrónicos mientras por el escenario pasan jóvenes gaiteros o violinistas, unos tocando temas reconocibles y otros improvisando sobre la marcha.

En la vertiente más tradicional, hay un concurso de bagad, es decir las bandas de cornamusas bretonas. También hicieron un emotivo homenaje a André Drumel, que a sus ochenta años es toda una leyenda viviente del cancionero tradicional bretón.

Danzas bretonas en el *Fest-Noz*, una de las actividades nocturnas del FIL.

Pero lo que más me sorprendió del festival fueron las *Fest-Noz* que se organizaban en un polideportivo cercano. A este tipo de 'fiestas nocturnas', que es lo que su nombre significa, va la gente a bailar danzas bretonas. Hay una gran variedad de ellas; unas de cadena abierta o serpentiformes, otras circulares o de anillo, otras en una espiral que se va cerrando, otras formando dos líneas paralelas; también hay algunas para parejas o para grupos de cuatro. La música la ponen en el escenario unos músicos (*sonneurs*) que se van alternando cada veinte minutos, y que casi siempre son dúos que suelen llevar sus dos apellidos como nombre

artístico, como por ejemplo Carrer/Miniou. La combinación de instrumentos resulta un tanto extraña: saxofón y acordeón, zanfona y gaita, incluso dos clarinetes, aunque la que más vi repetirse fue cornamusa y bombarda, sin más percusión que la que algunos músicos hacen pateando el suelo para llevar el ritmo; también se da el caso de dos voces a capela que se van alternando en los versos; a eso lo llaman *kan ha diskan*.

Le pido a alguien que tengo a mi lado que me anote los principales tipos de danzas y títulos de algunas canciones que no pueden faltar en estos eventos. Los tipos me los resumen en estos cinco, que, según creo entender, son los básicos para aprender a bailar: Hanter dro, Gavotte, An dro, Plinn, Laridé. Y las canciones: *Gavottes des montagnes*, *Hanter fisel*, *Ar butun*, *Suite Laride* y *Kas a barh*.

En la pista hay gente de todas las edades; algunos aún no habían nacido cuando comenzó este festival, mientras que otros son sin duda los jóvenes que ayudaron a hacerlo posible en aquellos tiempos reivindicativos, cuando, por ejemplo, hablar en bretón era todo un acto revolucionario. Ahora peinan canas, pero viéndolos en la pista, un baile tras otro, se ve que no han perdido la ilusión y el orgullo por lo que consiguieron.

En definitiva, creo que este festival de Lorient define bastante bien qué es la celticidad en el mundo actual: un concepto histórico/mítico perdido entre las brumas del tiempo, pero del que emana suficiente energía como para convertirse en una etiqueta perfectamente actual con la que hacer música, arte, gastronomía o reuniones pacíficas entre pueblos que han acabado siendo muy distintos, pero que mantienen cierto nexo de unión a través de sus largas raíces.

12

Arqueología en Centroeuropa y las islas británicas

Hallein, Austria

En el primer capítulo vimos que el gran centro desde el que comenzó a irradiar la cultura celta fue Hallstatt (en la actual Austria) gracias a sus minas de sal. Pero, al contrario que en el arco atlántico, en esta zona centroeuropea no han perdurado las tradiciones celtas, ni historias ni símbolos ni música ni un folklore transformado por los años. La invasión de los distintos pueblos germánicos que atravesaron el Danubio fue como un inmenso rodillo que aplastó cualquier rastro de celticidad, excepto lo que entonces ya estaba bajo tierra, como ocurre con los cientos de tumbas que se han ido encontrando a partir del siglo XIX y que han mostrado la grandeza de aquel tiempo en que el comercio de la sal permitió contactos e intercambios con otras culturas.

Pero hubo en las minas de Hallstatt algún tipo de desastre natural que bajó considerablemente el nivel de producción y exportación de la sal. Esa crisis ocasionó que algunas familias se trasladaran a la relativamente cercana Dürrnberg, donde se excavaron nuevas minas. Las numerosas tumbas encontradas indican un alto nivel de riqueza de esta nueva élite que además contaban con una mejor situación geográfica, entre las áreas alpina y danubiana, además del norte itálico.

Keltenmuseum

En Hallein, a pocos kilómetros de Salzburgo, se encuentra este museo celta que acoge la historia arqueológica del reino de Noricum, como se llamaba esta región en aquellos tiempos.

Estamos en el período de la gran transformación social que supuso el «cambio de era», cuando el centro del mundo celta pasó de Hallstatt a La Tène, en torno al siglo v a. C. Pero en esta región siguió siendo de vital importancia la explotación de la sal. Así nos lo muestran los objetos de la primera sala, con elementos que se encontraron en el interior de una mina (como la que se ve en una maqueta) reabierta en tiempos recientes: el tipo de picos que se usaban, parecidos a la hoja de una lanza con la parte de atrás plegada sobre el mango, y fragmentos textiles y de cuero; también algo que un ojo inexperto podría clasificar como pedruscos, que en realidad son bloques de sal tal como salían de la mina. Aquí reciben el nombre de *haselgebrige* (sal de roca, arcilla y anhidrita). Hasta el momento se han localizado 75 minas, la mayor de doscientos metros de larga y unos treinta de ancha.

Una vitrina nos muestra unos zapatos en bastante buen estado, junto a unas reproducciones actuales y el dibujo de un taller, con todos los elementos y herramientas, y la familia colaborando en los distintos procesos del trabajo, desde el corte del cuero hasta el cosido final.

Keltenmuseum, ‘museo celta’, en la ciudad austriaca de Hallein, cerca de las minas de sal que dieron prosperidad a los celtas de Centroeuropa.

Y pasamos a la parte metálica. Vemos restos y reproducciones de espadas, puñales, vainas, cascos. Y muchas fíbulas, que fueron uno de los elementos que más cambiaron de estilo; ya nos son el típico modelo aro con aguja, que perduró durante siglos, ahora, además de ser piezas únicas, cuentan con figuras zoomórficas, humanas o motivos vegetales.

Un dibujo muestra a un guerrero de la época, tal vez alguno de aquellos señores de la sal, sujetando una lanza y un escudo ovalado; a la cintura lleva colgada una espada larga; se cubre la cabeza con un casco terminado en pico y el cuerpo con un manto tipo tartán; y en el cuello lleva un torques. También hay otro dibujo con una mujer que se cubre con una túnica azul y que muestra sus joyas en cuello, cintura, muñecas y tobillos. Así pudo lucir aquella pareja que fue enterrada junta en la que ahora se llama tumba 145, aunque se da el curioso caso de que no fueron enterrados al mismo tiempo; la mujer sobrevivió al hombre y fue enterrada a su lado, pero en sentido inverso.

Una pareja enterrada en la misma tumba en distintos años. Detalle de una jarra de bronce. La pequeña máscara que sirve como icono del museo, con el llamado «frasco del peregrino». Keltenmuseum, Hallein (Austria).

En Dürrnberg se da el caso de varias tumbas puestas unas sobre otras, hasta tres capas, presumiblemente con miembros de una misma familia. Y también hay tumbas con restos de cremación, sin que se sepa qué les hacía decantarse por una u otra forma de enterramiento. Y, al igual que ocurría con otros pueblos de la antigüedad, a los niños pequeños se les enterraba bajo el suelo de la vivienda.

Tal vez los objetos más valiosos del museo sean las dos jarras de bronce repujado, con unas asas bellamente decoradas. Básicamente son una imitación de las jarras etruscas, a las que se le ha añadido un asa de complicada elaboración. Aquí también podemos comprobar los cambios de la nueva época: el estilo geométrico de la decoración de Hallstatt se transformó igual que las mencionadas fíbulas, incluyendo además animales fantásticos o reales y plantas que los artesanos locales nunca conocieron, como el león o el loto.

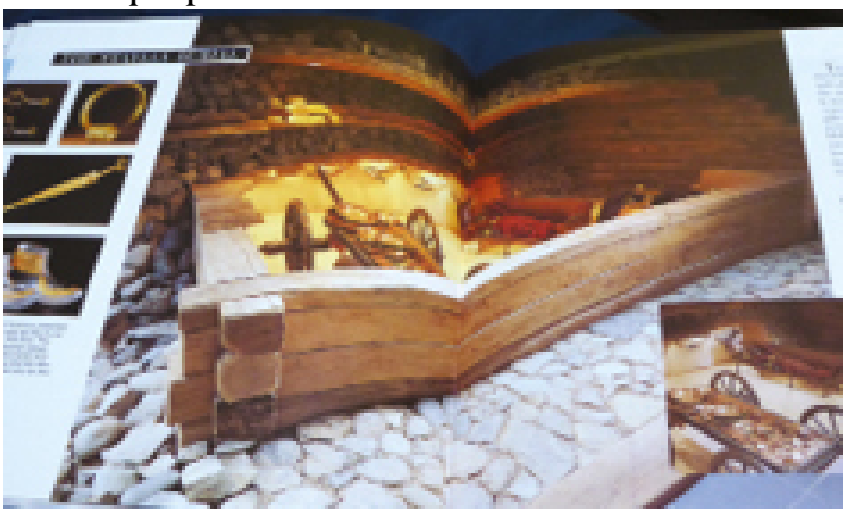
También son destacables los objetos rescatados de la llamada Dürrnberg Fürstengrab 44, donde fue enterrado un «príncipe» de veintitantos años: por un lado, armas, joyas; por otro, una copa de cerámica barnizada, de procedencia griega; una vasija de bronce cilíndrica a la que llaman «frasco del peregrino», con cuatro pequeñas patas y unos

adornos geométricos en relieve en la parte central. Su capacidad es de dieciocho litros y contuvo vino especiado. También de esta tumba son varios adornos metálicos de otra vasija, tal vez de madera, entre ellos un rostro simétrico con un bigote con las puntas hacia arriba, que ha sido escogido como icono del museo.

HOCHDORF (ALEMANIA)

No muy lejos de Stuttgart se encuentra el pueblo de Hochdorf, que cuenta con un museo dedicado básicamente a un enterramiento encontrado en la cercana colina de Hohanasperg, donde hubo un importante *oppidum* de Hallstatt.

Se trata de la tumba del príncipe. No conocemos ni su nombre ni su título (le llamaremos «príncipe» o *princeps*, que es el nombre genérico que arqueólogos e historiadores han dado a este tipo de personajes) y sin duda se trataba de alguien de elevado nivel social a juzgar por el lujo de los complementos que portaba.



Página del catálogo de la exposición del Museo Celta de Hochdorf (Alemania) mostrando la réplica de la cámara funeraria con todos los objetos colocados de la misma manera en que fueron encontrados.

Fue encontrado en una de las llamadas «tumbas de carro principescas», de la época de Hallstatt. El exterior era un túmulo de unos cuarenta metros de diámetro con una circunferencia exterior de piedras blancas. En el interior, una doble cámara donde fue enterrado este hombre, que era muy alto para la época (1,87), de unos cuarenta y tantos años, junto a un ajuar

funerario intacto hasta su descubrimiento arqueológico, compuesto por un carro, objetos de cuidado personal y una buena cantidad de comida y bebida.

Las aficiones principales de este príncipe del siglo VI a. C. quedaron reflejadas por un lado en los tres anzuelos, y por otro en la aljaba con catorce flechas. No menos importante debió ser su afición por la bebida: nada menos que ocho cuernos de uro más otro de hierro con una capacidad de cinco litros, todos ellos delicadamente decorados con bronce y oro. Seguramente era hidromiel lo que contenía la gran vasija de origen griego (a la que se añadieron adornos locales) y en una cantidad más que considerable (quinientos litros, si hubiera estado llena).

Por último, el diván de bronce, un elemento muy diferente al de otras tumbas similares de áreas cercanas, donde los difuntos descansan sobre lujosas camas de origen griego. Los restos de tejidos permiten saber que eran cáñamo, lino y lana, con pelo de tejón. El número ocho parece tener una especial importancia aquí (ya hemos visto los ocho cuernos de uro), pues en el respaldo del diván aparecen ocho figuras masculinas, más otras ocho femeninas que sirven de soporte al mueble.

Las réplicas que podemos ver en este museo fueron todo un reto de arqueología experimental y se empleó a los mejores artesanos en el uso de técnicas tradicionales, especialmente para el diván, debido a su rareza, y el carro, decorado con más de mil pequeñas piezas metálicas. Para ellos se fabricaron especialmente herramientas similares a las originales, basándose en otros hallazgos arqueológicos.

ISLAS BRITÁNICAS

Resulta curioso que los historiadores clásicos nunca utilizaran el término celta para referirse a los pueblos de las islas británicas, que fueron llamados *hibernis* (irlandeses) o *britanni* (britanos), que no fueron incluidos en el cajón de sastre celta hasta el siglo XVIII, junto a los *scots* (escoceses) y *picti* (pictos).

Irlanda

En este libro, Irlanda ha estado muy presente por haber sido el lugar en el que los antiguos celtas dejaron constancia escrita de su vida cotidiana y su mitología, gracias al mantenimiento de la lengua vernácula y a que se transcribiera la abundante tradición oral en los monasterios medievales.

Varios de los objetos expuestos en el Museo Nacional de Irlanda correspondientes a la época celta.

El Museo Nacional de Irlanda está dividido en varias partes, cuenta con la correspondiente sección arqueológica (Irish Antiquities Division), donde se exhiben los objetos encontrados en la isla desde la prehistoria hasta la época medieval. En lo que corresponde a este libro, nos detendremos especialmente en la Edad de Bronce tardía y en la Edad de Hierro.

Podemos encontrar el Tesoro de Broighter, compuesto por una pequeña barca de oro con mástil y remos, un collar tubular, dos collares y dos torques, todo ello encontrado en el antiguo Brú Íochtair, lugar de culto relacionado con el dios del mar de los celtas irlandeses, Manannán mac Lir; también elementos como la trompeta de bronce de Loughnashade, que se tocaría de una manera similar a un digerido, la cabeza con tres caras en piedra, posiblemente representando alguna deidad trinitaria, piedras con incisiones oghámicas, algunas de tiempos cristianos, una empuñadura de espada de bronce estilo La Tène, con una figura antropomórfica; así como, la Piedra de Mullamast, con un triskel, además de unas marcas que

sugieren una utilización como afiladora de espadas, que tal vez le otorgaba algún tipo de encantamiento para tener éxito en la batalla y la réplica de una puerta del siglo XII, con un arco formado por cabezas de piedra, como las que podía haber –de verdad– en algunos edificios celtas.

La sala especial de los cuerpos encontrados en los pantanos: el Hombre de Clonycavan, en un estado tan perfecto de conservación que hasta se ha podido recrear su cabeza con técnicas de reconstrucción forense; el hombre de Croghan, sólo un torso con cabeza. Estos, más otros dos, puede que estén «emparentados» con momias similares encontradas en zonas pantanosas de Inglaterra, Holanda, Alemania y Dinamarca; todos ellos pertenecientes a la franja temporal que va desde el 400 a. C. hasta el 400 d. C., con signos de ser «de buena familia» (sin señales de haber realizado trabajos duros en su vida), y, entre los que se ha podido hacer una prueba que muestra que su última comida fue a base de cereales.

Una exposición especial llamada *Ór* (oro, en gaélico) nos muestra docenas de objetos en este metal, muchos de ellos escondidos en tiempos de peligro y nunca rescatados, como el Tesoro de Mooghaun, encontrado en el siglo XIX, que fue uno de los más grandes tesoros encontrados en Europa hasta la fecha. No todos los objetos arqueológicos de oro encontrados en Irlanda están entre las vitrinas de este museo; algunos se los llevaron los ingleses y otros fueron comprados por orfebres que fundieron el metal para hacer nuevas joyas.

Una maqueta del Dublín del año 1000 nos traslada a la llegada de los vikingos a finales del siglo VIII, que supuso una revalorización del arte irlandés al encontrar de pronto una ruta comercial ya establecida por donde expandir sus productos y al mismo tiempo recibir otros de lejanos lugares. La fusión de estilos queda muy bien reflejada en objetos como la impresionante Fíbula de Tara y otros broches penanulares con la típica ornamentación irlandesa a base de filigranas y figuras zoomórficas, algunos con la inclusión de pequeñas piezas de cristal, esmalte o ámbar. También encontramos influencia vikinga en muchos objetos litúrgicos cristianos, como relicarios, báculos, cruces o fundas de campana. En algunos casos, el mestizaje de estilos alcanza tal nivel que casi resulta imposible distinguir uno de otro. También se incluyen en la exposición algunos objetos romanos, que posiblemente llegaron hasta Irlanda de la mano de los piratas irlandeses que durante los veranos solían asaltar las costas inglesas.

El Libro de Kells

No muy lejos del Museo Nacional de Irlanda se encuentra el Trinity College, famoso por su biblioteca y por la pequeña exposición sobre el manuscrito medieval europeo más famoso: el *Libro de Kells*. Escrito en latín, recoge los cuatro evangelios, algo seguramente muy común en la época medieval, pero lo que distingue a este es la profusa decoración que usaron los monjes, consiguiendo una auténtica obra de arte celta tardío, con sus típicos nudos, trískeles, filigranas y figuras zoomórficas.

Aunque tenga el nombre de Kells, realmente se elaboró en la isla escocesa de Iona, donde estuvo la abadía más importante del cristianismo celta; los ataques vikingos hicieron esa región muy inestable, por lo que se designó a la abadía de Kells, en el interior de Irlanda, como nuevo centro religioso. Algunos siglos más tarde, una nueva inestabilidad política, llegada desde Inglaterra, hizo aconsejable trasladar el manuscrito a Dublín, concretamente al Trinity College. Y allí es donde actualmente está expuesto al público, dentro de la exposición Turning Darkness into Light (la traducción oficial es Trocando en clara luz la oscuridad).

Algunos detalles del *Libro de Kells*, exhibido en el Trinity College de Dublín.

La ambientación previa, los paneles explicativos de la época y el proceso de elaboración del libro son muy útiles para comprender el significado de esta obra y por qué tuvo una «vida» tan ajetreada hasta llegar a esta institución. Finalmente encontramos el libro, en su vitrina de cristal, con una débil iluminación para no dañar los pigmentos. Actualmente sólo se exhiben dos de los cuatro volúmenes, cuyas páginas

son cambiadas a menudo. Lástima que la pequeña sala esté a rebosar de visitantes, lo que no permite estar mucho tiempo delante del libro, y en cualquier caso sólo se pueden ver las dos páginas por las que está abierto. Así que, tras la visita, queda pasar por la tienda y comprar el libro oficial, en el que, entre otras cosas, se muestra el paralelismo de estilo con otros manuscritos medievales e incluso con la iconografía de las piedras pictas.

Curiosidades del *Libro de Kells*:

- El manuscrito actual, inconcluso, consta de cuatro volúmenes con un total de 680 hojas (los especialistas creen que se han perdido unas treinta).
- Muchas páginas no tienen texto, sólo ornamentación.
- En algunas páginas, las letras están tan amalgamadas con la decoración que resultan difíciles de leer. Seguramente, siempre fue considerado una obra de arte más que un libro para ser usado en las misas.
- Casi todas las letras están escritas en mayúsculas.
- Fue escrito por tres amanuenses distintos, junto a cuatro iluminadores.
- A finales del siglo XX se autorizaron 1480 copias de una edición facsímil, con impresión a diez colores para hacerla indistinguible del original.
- Hay un curioso cambio en una famosa frase atribuida a Jesús: Al *non veni pacem mittere, sed gladium* ('no he venido a traer la paz, sino la espada') le cambiaron la última palabra *gladium* ('espada') por *gaudium* ('alegría').

Newgrange

Este gran monumento megalítico no fue construido por los celtas irlandeses, pero lo incluyeron en sus leyendas, con el nombre gaélico de *Sí an Bhrú,* y sin duda lo utilizaron en sus ceremonias.

El valle del río Boyne (Brú na Bóinne, en gaélico) debió resultar muy atractivo para las gentes del Neolítico. Además de una tierra fértil, aquí

tuvieron un espeso bosque, lleno de madera y caza, depósitos de pedernal y un río que, además de la pesca cotidiana, les permitía salir al mar en sus rudimentarias embarcaciones de cuero. En definitiva, un lugar ideal para vivir. Pero, ¿era sólo esto lo que les llevó a elegir este lugar a aquellos pobladores que construyeron un monumento de la envergadura de Newgrange?

Newgrange se ha hecho célebre por su alineación solar con el solsticio de invierno. Para aquel pueblo megalítico debía ser esa un fecha tan sumamente importante como para tomarse el trabajo de construir este enorme edificio (ochenta metros de diámetro por doce de alto) como homenaje al sol naciente del año nuevo, que venía a simbolizar la continuidad de la vida, al iniciar un nuevo ciclo anual. Los primeros rayos de sol del 21 de diciembre entran por la puerta, rompiendo la oscuridad de la cámara central, después de haber teñido las paredes de un intenso color dorado. El proceso completo de este momento mágico (siempre que la meteorología invernal lo permita) tarda unos veinte minutos.

Todo tipo de teorías han visto la luz desde que se descubrió, casi casualmente, su existencia: lugar de enterramiento para la realeza, templo solar, observatorio astronómico, lugar de rituales iniciáticos para los druidas, homenaje a los ancestros, celebración de la fertilidad cuando el sol penetraba hasta el interior de la tierra… Y es posible que todas las especulaciones estén en lo cierto y que este gran centro megalítico haya servido para todo eso y más para los distintos pueblos que fueron asentándose en el Valle del Boyne a lo largo de milenios.

Muchas piedras horizontales del exterior de Newgrange están profusamente decoradas, a martillo y cincel, con infinidad de formas geométricas distintas,

aunque destacan sobre todo las espirales. El interior de la cámara se ilumina con los primeros rayos de sol en el solsticio de invierno.

La teoría que podríamos llamar más druídica tal vez sea la de que ese primer rayo de sol se llevaba a los espíritus de quienes habían fallecido a lo largo del año anterior, como un «rayo tractor» que los transportase a un lugar donde serían preparados para una nueva vida. Eso hace pensar que incluso la entrada permanecería habitualmente cerrada, ya que se han encontrado dos bloques de cuarcita que encajan perfectamente en las dos aberturas; sólo se quitarían en determinadas ceremonias, e incluso posiblemente sólo en la del solsticio de invierno. En cualquier caso, fuera cual fuese el motivo, sus constructores dejaron muestras de una gran capacidad técnica y de unos excepcionales conocimientos astronómicos.

Se han encontrado muy pocos restos humanos, lo que hace pensar que, como tumba, estaba reservada a elementos muy escogidos de su sociedad. Algunos arqueólogos piensan que, a lo largo de tanto tiempo y culturas diversas, y teniendo en cuenta la escasez de espacio, bien puede darse el caso de que los restos más antiguos, pertenecientes a otro pueblo, fuesen sacados para meter los propios, siendo en todos los casos difuntos de rango real (hay que tener en cuenta la proximidad de la colina de Tara, residencia real de los *Ard Ri*, o Grandes Reyes de Irlanda). En cualquier caso, no puede considerarse Newgrange como un cementerio, del mismo modo que tampoco lo es, por poner un ejemplo, la catedral de San Patricio, de Dublín, donde también han sido enterrados algunos personajes importantes de Irlanda.

Los símbolos de las rocas que pueden verse a la entrada y alrededor de Newgrange también han tenido muchos tipos de interpretaciones, desde las meramente ornamentales hasta la representación de mapas estelares del pueblo que las construyó o mapas del «otro mundo» para los viajes chamánicos de los druidas. O que cumplían funciones similares a los mandalas orientales y a través de ellos los «hombres sabios» se concentrarían para ciertos rituales en los que accederían a determinados estados de consciencia. El uso de ciertos cantos y/o la ingestión de hongos alucinógenos u otro tipo de sustancias completarían el cuadro.

Se ha establecido la época de construcción de Newgrange en el 3200 a. C., en el seno de una sociedad próspera y pacífica. Eso permitió que se pudiera disponer de suficientes personas y medios como para acometer tal proyecto. Además de la mano de obra en bruto para cortar árboles y

transportar las piedras hasta la cima de la colina, también requirió de personal más especializado, como los que ahora llamamos arquitectos e ingenieros; y sin olvidar a quienes grabaron las rocas con signos que hoy en día, perdidas las claves, resultan tan difíciles de interpretar. En definitiva, un trabajo que bien pudo mantener ocupadas a varias generaciones, que sin duda gozaron de un largo período de estabilidad.

Las piedras son de arenisca y cuarzo y fueron recogidas por un área amplia en torno a la colina; para las de granito necesitaron alejarse hasta ochenta kilómetros al sur. Las rocas más grandes, y de ellas hay más de cuatrocientas, miden alrededor de cuatro metros y pesan varias toneladas. Se supone que fueron trasladadas sobre plataformas de troncos; según iban avanzando, los troncos que quedaban atrás se iban colocando delante, mientras muchos hombres tiraban de largas cuerdas. Y todo eso por un terreno boscoso. Una vez subidas a la colina, tuvieron que ser precisos algunos artilugios tipo grúa para levantarlas y dejarlas clavadas en su sitio. Claro que, como ocurre con todos los monumentos megalíticos, siempre da por pensar si no disponían de algún tipo de tecnología que les permitiese mover las enormes masas pétreas con tal precisión.

Seguramente las piedras pequeñas fueron sacadas del lecho del cercano río y de los terrenos colindantes, pero su transporte no hay que menospreciarlo, pues se calcula que suman alrededor de doscientas mil toneladas de peso.

Todas las imágenes son abstractas, sin que aparezca ninguna representación de personas, animales u objetos identificables. También se da el hecho curioso de que muchas están grabadas por todas sus caras. Esto hace pensar que o las piedras podían girarse en determinadas épocas o que con el paso del tiempo hicieron falta nuevos símbolos y decidieron reutilizar la roca; también cabe la posibilidad de que no sólo se grabasen para que las vieran los vivos.

Al contrario que el exterior, la cámara ha precisado poca restauración, aunque es fácil imaginar que han desaparecido muchas cosas de su interior (en el siglo XVIII algunos irlandeses buscaron calderos de oro supuestamente escondidos aquí). Destaca especialmente el techo, con largas rocas superpuestas que forman la cúpula hasta llegar a la pequeña piedra superior. Y todo está tan bien ensamblado, con la ayuda de una mezcla de arcilla y arena para tapar los agujeros, que es completamente

impermeable, lo cual ha ayudado mucho a su conservación a lo largo de los últimos cinco mil años.

También en la cámara hay una piedra granítica profusamente labrada. Teniendo en cuenta su tamaño, es imposible que fuese metida tras la construcción del edificio, por lo que bien pudiera ser una especie de piedra sagrada, en torno a la cual se edificó todo lo demás.

Tara

A unos diez kilómetros del río Boyne, entre las ciudades de Navan y Dunshaughlin, se encuentra la Colina de Tara, que es el lugar más citado en la historia y en la mitología de Irlanda. Los antiguos irlandeses decían que el universo tenía tres centros: el Tír na nÓg, Tara y el corazón de cada hombre.

Este lugar estuvo relacionado con los *Ard Ri* (Grandes Reyes o Reyes Supremos), elegidos entre los reyes de las provincias irlandesas (Leinster, Munster, Connacht y Ulster), de las que Tara era su centro. Pero estos monarcas no vivían en la colina (incluso tenían prohibido por los druidas que viesen el amanecer desde allí), ya que era un recinto meramente ceremonial. Así, mientras que Uisnech era el centro espiritual, Tara era el centro político de Irlanda. Ambos lugares también representaban respectivamente las fuerzas primordiales de la naturaleza y el principio de orden humano.

Aunque tenga el nombre de Lia Fáil, seguramente no es esta la que originariamente recibió este nombre. Es más probable que fuese aquella que el

rey Fergus se llevó a la vecina Alba (Escocia), cuando formó el reino de Dalriada, sobre la que serían coronados todos los reyes escoceses: la Piedra del Destino (más tarde llamada de *Scone*). Aunque, sin duda, esta otra piedra, Lia Fáil, sirvió para realizar ciertas ceremonias relativas a la fertilidad.

Cada tres años, tenía lugar una *feis*, o ´reunión de reyes', nobles, guerreros y bardos, sin duda bajo la supervisión de los druidas (el Gran Rey sólo podía hablar después de que lo hubiese hecho el druida llegado de Uisnech), donde se recitaban las leyes, para que todos las conociesen, se promulgaban otras nuevas, se resolvían conflictos y se narraban las viejas leyendas de los héroes populares. También había otras dos importantes ceremonias anuales, Imbolc y Samhain, cuando daban por hecho que se abría cierta «puerta» que había bajo uno de los túmulos de Tara, uniéndose así durante una noche el mundo de los hombres y el sobrenatural.

Seguramente el más célebre de sus reyes fue Cormac Mac Art, que llevó a Tara a su mayor expansión, allá en el siglo III. Sobre todo se hizo famoso su salón real, que medía 260 por veinte metros, y dieciséis metros de alto, y que podía acoger a ciento cincuenta guerreros, además de cien sirvientes. Su buena reputación perduró tanto tras su muerte que los monjes cristianos, según cuenta el medieval *Libro de Dun Cow*, se empeñaron en demostrar que tuvo cierta inclinación hacia la fe cristiana antes de morir; pero lo cierto es que, cuando este rey vivía, a san Patricio, introductor del cristianismo en Irlanda, aún le faltaba mucho para nacer.

La colina de Tara tuvo varios nombres a lo largo de su historia. El primero de ellos fue Druim Decsuin. A la llegada de los Fir Bolgs, uno de los pueblos citados en el *Libro de las invasiones*, recibió el nombre de Liath Druim, siendo Liath el rey que abrió un claro en aquel bosque; más tarde se llamó Druim Cain y Cathair Crofinn. Finalmente, Teamair, que más tarde se anglizó como Tara. Este nombre, hasta ahora definitivo, era un homenaje a Tea, la esposa de Érémon, el primer rey de los milesianos que llegaron procedentes de la península ibérica.

Actualmente en la colina de Tara sólo pueden verse los anillos de los fosos que rodearon los distintos edificios, o las marcas de los montículos. Uno de estos recintos recibe el nombre de la Casa de Cormac. Un montículo llamado Forradh, además de una tumba prehistórica, tiene la piedra llamada Lia Fáil o piedra del destino, un símbolo fálico de fertilidad que, según las leyendas, al ser tocada por un digno candidato a

rey cantaba (según otros, rugía) su aprobación. Actualmente es también usada por grupos neopaganos en algunos de sus rituales.

Otros de los restos o evidencias de los treinta monumentos existentes en Tara son: una pequeña tumba de corredor, contemporánea de Newgrange; cuarenta tumbas de la Edad del Bronce; y el *ráth* de Laoghaine, donde se supone que está enterrado el rey del mismo nombre, relacionado con San Patricio: dice su leyenda que fue enterrado de pie, con todo su armamento dispuesto, por si tenía que defender Irlanda de sus enemigos. El Fuerte de los Reyes es una larga forma oval que abarca unas marcas de otros monumentos indeterminados de la época celta. Las reinas que acudían de las distintas provincias tenían su propio edificio, llamado Grianan, o la 'Casa del Sol'. El salón de banquetes era el lugar donde celebraban los grandes acontecimientos; se considera que justo en este lugar convergían los cinco caminos de la antigua Éire (Slíghe Chualann, Slíghe Mor, Slíghe Asail, Slíghe Dala y Slíghe Midhluachra) que actualmente son las grandes cinco carreteras que cruzan Irlanda. También hay una zona, llamada el *ráth* de los Sínodos, donde, a finales del siglo XIX, unos judíos ingleses estuvieron excavando en un intento de encontrar allí el Arca de la Alianza. Tan sólo encontraron algunos objetos de origen romano, fechados en el siglo III; posiblemente llevados por el rey Niall, que protagonizó un ataque en la vecina Britannia contra una legión romana.

Tara fue abandonada definitivamente por el Gran Rey Murchand, en el año 1022, cayendo pronto en el olvido de la antigüedad pagana. Más tarde, en las rebeliones contra los ingleses, se eligió Tara como lugar simbólico, como cuando Daniel O'Connell convocó una reunión de protesta en 1840, a la que acudieron un millón de irlandeses.

Armagh

Nos adentramos ahora en Irlanda del Norte, una de cuyas ciudades más importantes, Armagh, antigua Ard Mhacha, está relacionada directamente con san Patricio, santo patrón de la isla, pues en un granero de este lugar estableció su primera residencia. Actualmente hay dos catedrales dedicadas al santo, una católica y otra protestante, y está incluida en una

especie de ruta de peregrinación (*Saint Patrick's Trail*). Veamos un poco de su biografía y el desarrollo del peculiar cristianismo celta que él inició.

Su auténtico nombre era Succatus Patricius y nació en el oeste de la Britania romanizada y cristianizada, en el seno de una familia de religiosos y funcionarios. Según su propia biografía, *Confessio,* tras ser capturado por piratas a los dieciséis años fue vendido como esclavo en Irlanda. Allí pasó seis años hambriento y casi desnudo, cuidando ganado entre el frío y la humedad. Su buena constitución le ayudó a sobrevivir durante aquellos años de aislamiento que le convirtieron en un hombre santo, un visionario que recibía la llamada de Dios. Su «voz» le indujo a huir; caminó bastantes kilómetros hasta llegar a una costa (se piensa que fue la actual Wexford), donde encontró un barco mercante cargado de perros irlandeses, muy apreciados en otros lugares como buenos cazadores. Al otro lado del mar, la libertad.

Ni en su más disparatada fantasía hubiera contemplado Succatus la posibilidad de regresar a aquella isla donde tanto sufrió, pero la voz de Dios fue insistente al respecto. Así, veintisiete años después, tras haber sido ordenado obispo, ponía sus pies de nuevo en Irlanda, pero esta vez como hombre libre y dispuesto a cambiar el país de arriba abajo.

Supuesta tumba de san Patricio y una fuente con su nombre a cuyas aguas se atribuyeron algunos milagros.

Allí usó el nombre de Patricio, aunque los irlandeses lo adaptaron a la forma gaélica de Pádraig. Su primer gran golpe de efecto lo tuvo en Tara, donde vivía el Gran Rey de Irlanda; por aquel entonces, Loegaireñado de sus pocos seguidores, subió a la colina de Slaine, perfectamente visible desde Tara, y allí encendió el fuego pascual antes de que el jefe de los

druidas hiciese lo propio con el suyo en la fiesta de Beltane. Seguramente tuvo en cuenta las palabras de Elías de «combatir fuego con fuego», o simplemente consideró que eso era lo mejor que podía hacer en esas circunstancias, con el Gran Rey y la elite de los druidas concentrados en la fiesta.

Lograron escapar de los hombres que el rey mandó gracias al llamado escudo, una oración «mágica» (*feth fíada)* que envolvía a quienes la cantasen, haciéndolos invisibles. Ese fue otro buen golpe de efecto, ya que era algo superior a los círculos de protección druídicos.

Se dice que Patricio fue el primer hombre libre en hablar abiertamente contra la esclavitud, adelantándose al menos un milenio a las ideas abolicionistas, y como poco, enfrentado a lo que entonces se llevaba en Roma, con el visto bueno del papa.

El caso es que consiguió convertir a los irlandeses y, lo que tal vez tenga más mérito, a los druidas, que hasta entonces habían detentado el control de la vida espiritual. Aunque no por eso el druidismo se perdió completamente, ya que, de igual modo que la cruz cristiana se unió al anillo solar, creando el icono que desde entonces representa al cristianismo celta, los druidas hicieron algo parecido, uniendo las dos formas de entender el mundo, la vida, el hombre y la naturaleza.

Sus biógrafos siempre lo enfrentan a los druidas, saliendo en todo momento victorioso. También hay que contar con la posibilidad de que aquel druidismo necesitase un buen lavado y una nueva dirección, ya que los druidas estaban más interesados en mantener su estatus junto a reyes y nobles que en cumplir sus auténticas funciones.

Según dejó escrito en su *Confessio,* su vida estuvo guiada por diversos encuentros místicos con Dios. Justamente este misticismo es una de las bases de la espiritualidad celta, donde es posible el éxtasis, la unión mística de Dios con sus criaturas. Esta «línea directa» fuera de control siempre puso nerviosa a Roma, y los místicos españoles (Prisciliano, san Juan de la Cruz o santa Teresa) bien podrían dar fe de ello.

En el 461, año de la muerte de Patricio, la Europa continental estaba envuelta en el caos. Otros monjes irlandeses continuaron su obra fundando a lo largo y ancho de la isla y del continente numerosos monasterios desligados de Roma, que aún tardará siglos en «meter en cintura» a aquellos díscolos irlandeses.

Y mientras los señores de la guerra de la nueva Europa no parecían distinguir la espada de la cruz, pacientes monjes irlandeses se pasaban la vida copiando antiguos manuscritos, con lo cual se pudo recomponer la cultura clásica. Cabe preguntarse qué hubiera ocurrido con la civilización europea sin Patricio o sin los monjes irlandeses. Seguro que habría sido muy distinta.

El cristianismo celta

Las primeras pequeñas comunidades monásticas irlandesas funcionaron intentando imitar a los eremitas egipcios, que se retiraban al desierto para no tener ningún tipo de distracción. Pero, como en Irlanda no hay desiertos, lo hicieron en el interior de los espesos bosques o en islotes, donde monjes y monjas se dedicaban a la oración y a la copia de libros, dedicando algún tiempo a atender a los fieles que se acercaban buscando una ayuda espiritual o física, ya que muchos de ellos eran sanadores.

Su estructura inicial, que tenía más similitudes con los colegios druídicos que con los monasterios europeos, permitió que los monjes y monjas irlandeses gozaran de una libertad muy superior a la que tuvieron sus coetáneos continentales. Puede decirse que cada uno se arreglaba su propio horario de estudio, trabajo y oración, uniéndose todos una vez al día para algún servicio religiosos conjunto, en los no solía faltar el recitado de los Salmos, que gozaban de un fervor especial. ¿Encontraban quizás en ellos resonancias bárdicas o druídicas? Seguramente sí, ya que uno de los personajes bíblicos más populares era el rey David, poeta y tocador de arpa reflejado en la iconografía de las «grandes cruces» o en los vitrales de Irlanda.

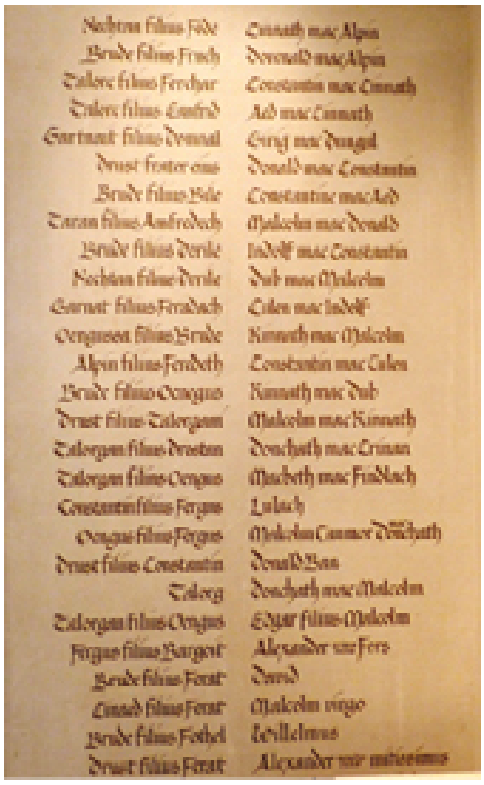
La decadencia comenzó con el sínodo de Withby, en la Inglaterra del año 664, donde se discutió entre la necesidad de obedecer absolutamente los dictámenes de Roma o de mantener la autonomía de los cristianos celtas, saliendo vencedores los primeros. Ese fue el final de la espiritualidad celta en Inglaterra a favor de las estructuras y rituales de la Iglesia de Roma.

Durante siglos, el cristianismo celta fue un brazo de la religión cristiana desligado prácticamente del control de Roma; aun así se extendió durante los peores años de la llamada edad oscura medieval casi por toda Europa, desde las islas Feroe hasta Italia y desde Francia hasta Ucrania, gracias a que monjes y monjas irlandeses recorrieron las tierras fundando monasterios e impartiendo el mensaje del conocimiento y del amor justo en la época que más se precisaba.

Pero la Iglesia irlandesa se mantendría independiente hasta el siglo XII. El fin les vino de la mano de los vikingos por un lado, que destruyeron escuelas y monasterios, y por otro de los normandos franco-ingleses, curiosamente también relacionados con los vikingos. Tras conquistar Inglaterra, los normandos invadieron Irlanda siguiendo órdenes (la bula Laudabiliter) del papa Adriano IV (nacido en la Inglaterra definitivamente entregada a Roma), e impusieron el catolicismo a través de religiosos que llevaron desde el continente, obedientes en todo a las directrices romanas.

Escocia

Vieja tierra de pictos y scottos, que terminaron fusionándose en lo que ahora conocemos como escoceses, y donde se desarrolló y mantuvo el sistema de clanes como en ningún otro sitio.



Lista de reyes de Escocia en una pared del Museo Nacional de Escocia, Edimburgo.

Dál Riata y Pictland

Aún no se ha podido determinar el comienzo de la vida picta en Escocia ni su procedencia. La primera referencia sobre ellos, con el nombre de *picti*, la tenemos en el siglo III por parte de los romanos, que conquistaron toda Britannia excepto su territorio y además tuvieron que construir las murallas de Adriano y de Antonino para impedir, o al menos entorpecer, los habituales asaltos de verano. Y para entonces ya eran un pueblo perfectamente asentado y organizado.

Mucho se ha discutido sobre si a los pictos se les puede considerar un pueblo celta o si su lengua era alguna derivación del gaélico. Los datos aportados por las pruebas de ADN muestran que son distintos y algunos investigadores, como Kenneth Jackson, apuntan a que tanto étnica como lingüísticamente serían un pueblo pre-celta llegado con anterioridad a los que después ocuparon Britannia.

Por otra parte, durante el siglo V, los irlandeses del reino de Dalriada comenzaron una lenta migración hacia el oeste de Alba/Caledonia; el primer rey fue Fergus Mór mac Eirc; sus gentes fueron llamadas scottos y, con el tiempo darían nombre a toda una nación. Llevaban consigo la Piedra del Destino, sobre la que se coronaba a los reyes, que con el tiempo acabó en Scone.

El misionero Columba, desde la isla de Iona se acercó a Inverness, la capital picta, para hablar con el rey Bridei (para lo cual necesitó un intérprete), que lo acogió muy bien, iniciando oficialmente la cristianización; aunque no parece que fuera aceptada por todos: en el 610, una reina picta mandó quemar la iglesia de Eigg con todos los cristianos que hubiese dentro, entre los que se incluía el misionero Donnan (a partir de entonces, santo).

Poco a poco llegaron las alianzas entre ambos pueblos: matrimonios, mestizaje, e incluso la difusión del idioma gaélico irlandés y la escritura oghámica (a la que añadieron algunos caracteres). Incluso llegaron reyes comunes para ambos pueblos, aunque poco a poco los pictos se vieron envueltos en un imparable declive que corrió paralelo a la expansión del cristianismo y la correspondiente aculturación.

Los pictos desaparecerán como pueblo diferenciado en el siglo IX debido a los ataques vikingos por un lado, que llegan a infligirles serias derrotas, y los scottos, por otro, que aprovecharon la oportunidad para acabar definitivamente con su casta aristocrática y quedar como pueblo predominante, dando su nombre a todo el reino: Escocia. El primer *Rex Alban* (más tarde se utilizaría el título de *Rex Scottorum)* sería Cináed mac Ailpín (Kenneth MacAlpin), hijo de una princesa picta y, por línea paterna, miembro del clan Gabhran, el que más reyes había aportado al reino de Dalriada.

Museo Nacional de Escocia

Edimburgo, la antigua Din Eidyn, capital de la tribu picta Gododdin, es un buen lugar para comenzar a comprender la historia de los pueblos cuyos objetos arqueológicos comparten espacio en la planta baja del Museo Nacional de Escocia.

En este museo se pueden ver algunas de las 350 piedras pictas que se han encontrado (treinta y dos de ellas con texto en *ogham* y siete en latín). A falta de textos propios, sólo nos queda intuir algo de su vida a través de los símbolos zoomorfos y geométricos. Los animales totémicos incluyen osos, serpientes, salmones, lobos, águilas, venados y algo a lo que se le ha llamado «bestia picta», cuyas interpretaciones van desde un delfín hasta el mismísimo monstruo del lago Ness, cuya leyenda se puede rastrear hasta la vieja Pictland. También hay escenas de cacerías o de guerra, con hombres a pie o a caballo. Y una que muestra una decapitación masiva, reflejando seguramente un hecho histórico del que no tenemos noticia.

Durante un tiempo, la tierra que hoy llamamos Escocia fue compartida por pictos, vikingos y scottos. Finalmente fueron estos últimos los que prevalecieron, dando su nombre al reino. Museo Nacional de Escocia, Edimburgo.

Por otro lado está la simbología geométrica o abstracta típicamente picta, de difícil interpretación, pues no se conocen las claves de este lenguaje visual; también ha aparecido en objetos de uso cotidiano y es posible que pudieran llevarlos tatuados (algunos historiadores romanos, que los llamaban «hombres pintados», los describieron «desnudos para mostrar sus tatuajes»). Algunos de estos dibujos parecen la unión de dos símbolos, lo que podría representar un enlace matrimonial entre dos familias.

Seguramente las piedras servían como límites tribales y la simbología estaría básicamente relacionada con tribus, clanes y familias. En muy pocas ocasiones sirvieron para marcar un enterramiento, aunque algunas fueron posteriormente reutilizadas como estelas funerarias.

Las «piedras encantadas» estaban decoradas con símbolos mágicos y su función era la de sancionar tanto a personas como al ganado. Las más antiguas son del siglo III y se sabe que su uso perduró incluso en tiempos cristianos.

Todas son tardías (a partir del siglo VI) y se puede ver cómo la evolución de los estilos corre paralela a la cristianización del territorio: primero, sólo los símbolos pictos, después aparece la cruz, hasta que finalemente esta acaba siendo tema único; incluso se incluyen textos en latín. En las más antiguas se hacían incisiones en la piedra sin desbastar; después, se hacen bajorrelieves en piedras con corte rectangular.

Otra cosa que puede verse en este museo es una muestra de su joyería. No han quedado muchas piezas; es muy posible que la mayoría fueran fundidas en su tiempo, pero se han encontrado algunos tesoros ocultos, seguramente de cuando los ataques vikingos, que muestran broches, brazaletes y collares de bronce y plata. En el museo podemos ver una impresionante cadena formada por veintitrés pares de anillas de plata y un terminal redondo; en total, 1,23 kilogramos.

Y respecto al armamento, buenas espadas, lanzas, hachas de doble filo y largas picas, posiblemente desarrolladas para enfrentarse a las cargas de la caballería romana. En el siglo VII, una ley prohibió a las mujeres participar en los combates, y un siglo después, otra ley prohibió los tatuajes.

Tartán y Highland games

En el recorrido por Escocia encontramos numerosos letreros indicando la entrada a algunos de los actuales *mills*, los «molinos» para tejer la lana. Normalmente estas factorías pueden visitarse y algunas disponen hasta de un pequeño museo donde aprender algo acerca de la historia y del proceso de fabricación de sus tejidos, entre los que destaca, por su popularidad y su significado histórico, el tartán.

El nombre de tartán se le da tanto al tejido de lana en sí mismo como a los diseños de cuadros, líneas y colores que distinguen a las telas de los distintos clanes; en tiempos de guerra o en los *clan gatherings* (reuniones de clanes que con el tiempo se transformarían en los actuales *highland games*) la única manera de identificar a unos y otros era por el diseño del tartán. En el siglo XVIII, tras la derrota sufrida en Culloden, el uso del tartán fue prohibido por mandato de la corona inglesa, al igual que otros objetos o costumbres típicamente escoceses, como la gaita, que hasta llegó a ser calificada como instrumento de guerra. Actualmente existen más de doscientos modelos de tartanes registrados y sólo uno, el utilizado por la familia real británica, no se comercializa.

Pruebas musicales y deportivas en los Highland Games de Pebbles, Escocia.

Asistamos ahora a uno de los famosos *highland games*. Estos juegos típicamente escoceses se dividen en una parte musical y otra deportiva. En la primera compiten bandas de gaiteros, bailarines y portadores de mazo

(los que preceden a las bandas en los desfiles y hacen malabarismos con ese utensilio).

Los que participan en las actividades deportivas realizan las distintas pruebas, que consisten en lanzar martillos, piedras o troncos de árbol. Justo esta última, llamada cáber, es la más espectacular: el tirador sujeta por la base un poste de unos cincuenta kilogramos y lo lanza de una forma precisa para darle completamente la vuelta en el aire y conseguir que caiga en un ángulo perfecto. Parece ser que este ejercicio era muy útil a la hora de lanzar los troncos justo al centro del río para que los arrastrase la corriente hasta los aserraderos; si la caída no era precisa, el tronco podía quedarse detenido en la orilla. Por supuesto, todos los participantes van ataviados con el *kilt*, la famosa falta escocesa, bajo la cual se supone que no llevan nada. Tras la entrega de premios, los juegos finalizan con el desfile de todas las bandas de gaiteros por las calles principales del pueblo.

Céilidh

Glasgow es la segunda ciudad escocesa. Industrializada y moderna, no es fácil encontrar gaiteros tocando en la calle, como ocurre en Edimburgo, mucho más apegada a la historia. Pero, como todas las reglas tienen sus excepciones, es aquí donde encuentro un pub donde aún se pueden bailar las viejas danzas escocesas.

El local está en el segundo piso de un pub y tiene aspecto de un salón de baile a la antigua usanza: una estancia rectangular con sillas a lo largo de las paredes y nada que estorbe en lo que será la pista. En los extremos, una barra de bar y unas sillas para los tres músicos.

El local se empieza a llenar. Muchos jóvenes extranjeros, la mayoría de los cuales están iniciando su primera temporada universitaria en esta ciudad; seguro que esta es una de las primeras cosas del espíritu escocés que han querido experimentar. Yo soy el más viejo, más o menos igualado con uno de los músicos que también hace de maestro de ceremonias (antiguamente se les llamaba *Fear an Tigh*, el ‘hombre de la casa’). Se llama Ronnie y se acerca a saludarme; qué raro debo ser, porque soy el único que recibe tal honor. Como ve que mi dominio del idioma es algo

deficiente y que no tengo experiencia en estos temas, me pone al cuidado de una pareja algo mayor que acaba de entrar.

El *céilidh* antes era un punto de encuentro que tenía mucho de literario, pues se recitaban poesías, se contaban cuentos, se narraban historias y se cantaban canciones. Con el tiempo entró el baile y poco a poco fue aumentando su importancia hasta que finalmente el *céilidh* se convirtió en sinónimo de baile, y así ha quedado.

Los músicos, entre los que no hay ningún gaitero, hacen una especie de introducción con unas baladas un tanto melancólicas mientras la gente apura su primera bebida y toma asiento. Entonces Ronnie se pone de pie y anuncia la canción que abrirá el baile, haciendo un pequeño ensayo con una pareja experimentada; y así se hará con los sucesivos. Las parejas dan vueltas en danzas circulares, con distintos movimientos, cada vez de ejecución más complicada. Participo en algunos de ellos, de la mano de mis «protectores» hasta que las piernas piden descanso. No soy el único; el bar está lleno de gente haciendo cola. Pido que me anoten los temas que han sonado, que son estos: Circassian Circle, Gay Gordons, Canadian Barn Dance y Dashing White Sergeant.

Glastonbury

Esta ciudad del condado de Somerset, en el sudoeste de Inglaterra, ha sido siempre un lugar cargado de un cierto misticismo que la ha convertido en centro druídico de la vieja Britannia y lugar de peregrinación durante milenios.

Actualmente es una agradable pequeña ciudad con unos diez mil habitantes, con fama de haber albergado siempre a gente especial. A comienzos de este siglo ya se convirtió en un lugar de reunión de videntes y ocultistas, e incluso en tiempos de la Segunda Guerra Mundial allí se realizaban meditaciones orientadas a acabar con la guerra. Durante las décadas de los sesenta y los setenta los *hippies* inclinados por el lado místico encontraron un terreno abonado donde recalar. Hoy en día la habitan diversos colectivos de vida alternativa, incluidos los practicantes del neopaganismo celta.

Y en muchos lugares puede leerse la frase más representativa de la ciudad: *May the Spirit of Glastonbury be with you* (‘Que el espíritu de Glastonbury sea contigo’).

Desde lejos destaca sobre la ciudad la torre sobre la colina, de 176 metros de altura, siendo su icono más característico. Según se dice, forma un triángulo con otros centros relativamente cercanos, emparentados por antiguos monumentos y cierta energía telúrica, como son Stonehenge y Avebury.

La Tor

En la cima de la Tor (colina, en gaélico) hubo un monasterio medieval, que acabó derribado por un terremoto en 1275; un siglo más tarde se levantó el oratorio en forma de torre, que se mantuvo activo hasta la disolución de los monasterios promulgada por Enrique VIII en 1539. Tanto el monasterio como el oratorio estuvieron dedicados a San Miguel, el que derrota al demonio en forma de dragón, tal vez porque este lugar estaba considerado como una entrada al *Annwn*, el mundo subterráneo y feérico de las tradiciones celtas, donde gobernaba un ser llamado *Gwyn ap Nydd*; la comunidad monástica tendría entre sus funciones impedir la salida de algún ser considerado diabólico, como en otras «puertas del infierno» (El Escorial, sin ir más lejos) diseminadas por la cristiandad.

El caso es que esta torre ha permanecido en pie mientras que el monasterio fue derribado por un terremoto, y algunos piensan que *Gwyn* (o el diablo, según quien lo diga), la ha respetado por tener en sus paredes unos bajorrelieves que tienen poco de cristiano: una vaca sagrada con santa Brígida (o la diosa celta Brigid), y otro con san Miguel pesando el alma de un difunto, también con reconocibles resonancias paganas de otras latitudes.

Rodeando la colina hay una serie de terrazas artificiales en siete niveles que los monjes usaron para sus cultivos, aunque la antigüedad es mayor y su motivo originario bien distinto, ya que se trataba de unos anillos concéntricos puestos de tal manera que formaban un laberinto por donde los peregrinos subían hasta el santuario. Se calcula que un peregrino tardaría unas tres horas en recorrer todo el laberinto, siempre que fuese un día sin lluvia. Actualmente las autoridades, debido a la grave erosión del terreno, aconsejan subir por los otros caminos preparados y ajenos al laberinto, mucho más cómodos y accesibles, uno de ellos muy próximo a la ciudad. En los tiempos cristianos, algunos peregrinos subían de rodillas, ya que sus siete niveles se asociaron entonces a las siete estaciones de la cruz en la subida al Calvario.

A una distancia considerable se cree que estuvo la entrada del camino principal, donde aún hay dos robles con nombre propio, Gog y Magog, que son los supervivientes de aquellos que flanquearían el camino de llegada de los peregrinos hasta el laberinto, siguiendo un alineamiento desde el que se vería sobre la Tor la salida del sol en el solsticio de verano y la

puesta en el de invierno. Esa avenida terminaría donde ahora están las Piedras del Druida, las dos únicas que han permanecido en su sitio.

Ahora los católicos y los protestantes realizan peregrinaciones por separado en ciertos días del año. Algo parecido hacen numerosos grupos paganos, que reivindican el que en la antigüedad aquí hubiese un gran centro druídico que contaba con uno de los tres coros perpetuos de la Britannia celta –los otros estaban en la isla de Iona (Escocia) y en Anglesey (Gales)–, que tendrían como misión «encantar» la tierra a través de su canto continuo.

No resulta difícil imaginar a los peregrinos saliendo por entre las brumas que surgían de ríos y pantanos cercanos, recorriendo la larga avenida flanqueada de robles y ascendiendo por el laberinto en procesión; tal vez en un anochecer con antorchas en la mano, formando un movimiento serpenteante visto desde lejos. Y los druidas recibiéndolos en la cumbre y otorgando bendiciones junto a una gran hoguera, que estaría alineada con otras hogueras de otras colinas sagradas siguiendo una línea recta, llamada el Sendero del Dragón, que se extendería por un largo canal de energía bajo la tierra.

La abadía

La abadía de Glastonbury ahora está en ruinas, habiendo sido la última en ser cerrada por Enrique VIII, tras ser un gran centro de peregrinaje en los tiempos medievales. No en vano aquí estuvo la iglesia más antigua de occidente, más aún que Roma, ya que fue fundada por el esenio José de Arimatea pocos años después de la crucifixión de Jesucristo, sobrino suyo, y que de paso se traería el Grial, que enterraría en lo que hoy es Chalice Well. Posiblemente este lugar ya tenía entonces cierto renombre por haber sido un importante puerto para los mercaderes del estaño en la Edad de Bronce (posiblemente muchos de ellos procedentes de Tartessos, con el que abastecerían al mercado mediterráneo a través de los mercaderes fenicios y griegos que llegaban a sus puertos), cuando este lugar era una isla en medio de las marismas.

Ya a finales del siglo XIII los benedictinos afirmaron haber encontrado las tumbas de Arturo y Ginebra en la capilla dedicada a María; estas tumbas en mármol negro estarían durante siglos en la nave principal de la iglesia, hasta que desaparecieron con las destrucciones que siguieron a la disolución de Enrique VIII. Después pasó a pertenecer a la Iglesia de Inglaterra (anglicana), aunque actualmente pertenece al organismo Abbey Trustees. La cripta es el lugar más antiguo, y, al parecer, tiene algo especial que la hace idónea para meditar. La cocina del abad es el edificio que se encuentra en mejor estado; puede visitarse y a ciertas horas un monje explica con muy buen humor en qué consistía la cocina monacal de aquellos tiempos.

La iglesia que edificara José de Arimatea en honor a María (no a su sobrino) sería ocupada en los siglos sucesivos por eremitas, llegando con el tiempo a ser sustituida por la abadía. Enrique VIII, receloso del poder y riqueza de la Iglesia, mandó disolver los monasterios de todo el país; sus hombres encontraron allí un cáliz que, según dijeron, había sido robado del tesoro real. Y el abad Michael Whyting, de 80 años de edad, fue colgado en la Tor; después, siguiendo las costumbres de la época, su cuerpo fue cortado en cuatro trozos y llevados a las cuatro ciudades cercanas más importantes, mientras que su cabeza se quedó en el atrio de la abadía; poco después, este lugar se convertiría en un montón de ruinas.

El día de la festividad de san Miguel puede verse desde la abadía como el sol se pone tras la Tor, de manera que la torre, no olvidemos que

dedicada a aquel santo, queda como una silueta alargada tras el disco amarillo.

Chalice Well

Hay quien lo llama el Manantial Rojo o Sangriento, ya que el agua, rica en hierro, deja un rastro rojizo por donde pasa. La fuente del manantial se llama Vesica Piscis y cuenta con un símbolo, que también se encuentra en la puerta de entrada al jardín, conectado con la geometría sagrada que representa la dualidad: dos circunferencias unidas, cuya intersección está atravesada por una línea recta. Esta imagen fue diseñada (basándose en otros modelos de la antigüedad) por Frederick Bligh Bond, arqueólogo y vidente que excavó la abadía a comienzos del siglo pasado, como un símbolo de paz universal.

Otro emplazamiento sagrado de Glastonbury es Chalice Well, el manantial del Cáliz. Al parecer, mientras que la Tor era un emplazamiento para los druidas, en este lugar había algún tipo de sacerdotisas (no se sabe si serían druidesas) que cuidaban esta especie de jardín encantado con un manantial de frías aguas con propiedades medicinales.

El agua fluye pura e incontaminada de forma continua y permanente (más de cien mil litros diarios) a once grados, independientemente de la temporada o el clima exterior. De hecho, hasta se dice que dicha agua es ajena al ciclo de evaporación - nubes - lluvia, desconociéndose la profundidad de la que procede. Y hasta hubo tiempos de sequía extrema en los que la única agua que había en Glastonbury era la de este manantial.

Para beber hay una fuente llamada la Cabeza de León, donde también está uno de los tres espinos (*crateagus monogyna praecox*) descendientes del que floreció milagrosamente del bastón de José de Arimatea cuando este lo clavó en tierra al llegar a Glastonbury. Este árbol es originario de Líbano, y echa al mismo tiempo flores (blancas) y bayas (rojas), y justo cuando es tiempo de las dos grandes fiestas cristianas: Navidad y Pascua.

Y de la Cabeza de León, el agua va al jardín del rey Arturo, donde estuvo la piscina en la que se introducían los peregrinos, cubriéndoles todo el cuerpo. En la época victoriana estuvo muy concurrida, ya que entre la nobleza se puso de moda ir a tomar las aguas. Aquella piscina quedó transformada en el actual pequeño estanque donde sólo se pueden meter los pies.

Y de este jardín, el agua baja por unas pequeñas cascadas con formas orgánicas, teñidas por el rastro rojo que los minerales han ido depositando con el tiempo, para acabar en una pequeña balsa con la forma de la *vesica piscis*.

Arturo y Ávalon

En el mundo céltico hubo una leyenda que acabó eclipsando a las demás: la del rey Arturo, llevada a Francia por los nobles galeses exiliados debido a la presión de la invasión normanda. Esta historia debió ser como aire fresco para los trovadores franceses, que se afanaron en recrearla, adaptarla y difundirla en aquella sociedad feudal, violenta y cargada de abusos de poder. De paso, añadieron algunos personajes y aportaron nuevos elementos, como Lancelot, Percival, Tristán o el Grial.

Más tarde, la leyenda regresó a Inglaterra, y allí, el clérigo escritor Geoffrey de Monmouth, en el siglo XII, uniría a los dos personajes principales, Arturo y Merlín (*Myrddin*), que figuraban en historias separadas, conformando la base de la leyenda que retomaría tres siglos más tarde Thomas Malory, que se encargó de darle la forma definitiva.

La historia artúrica se inicia en una tierra de pequeños reinos envueltos en continuas luchas entre sí mismos y el nacimiento de un nuevo rey capaz de unirlos y prepararlos para combatir a un enemigo externo que está invadiendo el país. En eso se parece mucho a los héroes celtas que vimos en los primeros capítulos.

En aquella caótica sociedad post-celta y post-romana, aparecen los caballeros, como salidos de la nada, con todo su ideario ya formado. Malos tiempos, en los que sólo se puede salir adelante con un ideal ético conformado en el código caballeresco y con un rey de conducta intachable.

El rey será Arturo, elegido por una entidad sobrenatural femenina, la Dama del Lago, que le permite ser portador de la espada Excalibur. Pero también cuenta con poderosos enemigos que no ahorrarán esfuerzos para apartarlo de su camino. Es la eterna lucha entre la luz y la oscuridad, el orden y el caos, donde ninguna victoria es para siempre.

Pero esta leyenda no es sólo la biografía de un rey, ya que nos muestra también un mundo simbólico, donde existen damas a las que se enaltece y caballeros que deben pasar duras pruebas, y un camino de búsqueda e iniciación del que muy pocos son merecedores y menos aun los que llegan a alcanzar la iluminación final. También enseña que el enemigo no es sólo el de ahí afuera, sino que hay que tener especial cuidado con el cercano, el interno, aquel que no se nota a simple vista y contra el que se suele estar desprotegido.

Aquel «arturismo» caballeresco desapareció con la llegada del Renacimiento y su giro hacia el clasicismo grecorromano, y ya no volverá a aparecer hasta la época Romántica, justamente por un alejamiento de las culturas clásicas a favor de las tradicionales.

Personajes principales de la leyenda artúrica

Arturo Pendragon, rey; Merlín, tutor de Arturo y mago; Ginebra, esposa de Arturo; Lanzarote del Lago, caballero; la Dama del Lago, diversos personajes, según qué versión; Hada Morgana, hermanastra de Arturo; Igraine, madre de Arturo; Mordred, hijo de Morgana y Arturo; Galahad, caballero; Morgause, esposa del rey Lot; Elaine, madre de Galahad; Uther Pendragon, padre de Arturo; Sir Héctor, padre adoptivo de Arturo; Gorlois, duque de Cornualles; y caballeros como Perceval, Galehaut, Tristán, Gawain, Bors, etcétera.

SPD (sobre con sellos postales cancelados en su primer día de emisión) con una colección emitida en el Reino Unido sobre la leyenda artúrica (1985), recordando a Sir Thomas Malory. Los cuatro sellos muestran a Arturo y Merlín, a La dama del lago, a la reina Ginebra y a sir Galahad.

LOS DOCE CABALLEROS DE LA MESA REDONDA, SEGÚN LA OBRA DE *SIR* THOMAS MALORY

Rey Arturo Pendragon, *sir* Lancelot del Lago, *sir* Galahad, *sir* Perceval de Gales, *sir* Bors de Ganis, *sir* Bedevere, *sir* Tristán de Leonís, *sir* Gawain, Rey Pellinore, *sir* Lamorak de Gales, *sir* Gaheris, *sir* Kay el Senescal.

Parece ser que hasta aquí llegaba el mar (ahora está a veinticuatro kilómetros) y que la Tor era la isla Ávalon, cuyo nombre significa «isla de las manzanas», de reminiscencia artúrica, ya que ese era un lugar donde descansaban los muertos antes de volver a reencarnarse, y en algunas antiguas culturas las manzanas justamente representaban la inmortalidad. A su muerte, tras la batalla de Camlann, Arturo sería llevado a Ávalon, de donde regresará algún día.

Incluso la bruma que suele cubrir esta región, a la que los lugareños llaman la Dama Blanca, rememora a la legendaria niebla de Ávalon. Además, este lugar está enclavado en el condado de Somerset, nombre que bien podría aludir el Reino de Verano que soñasen Arturo y Merlín como el lugar donde las cosas podrían ser distintas para los hombres, donde la vida fuese algo más que una lucha continua por la supervivencia.

Según las tradiciones galesas, Ávalon, también llamada isla de los Benditos o los Afortunados, es un mundo básicamente femenino donde reinaba el hada Morgana. Algunas leyendas también cuentan que Ginebra, Gwenhyfar en gaélico, fue rescatada de la Tor, donde estaba prisionera, por Arturo, para lo cual tendría que luchar contra Melwas, de igual modo que Gwynn tuvo que luchar contra Gwythyr para conseguir a Creiddyald. En ambos casos, los contendientes, siempre simbolizados por los colores rojo y blanco, deben disputar entre ellos por la representación del sol, que en las tradiciones celtas, y en otras más antiguas, era una entidad femenina.

Gwynn ap Nudd

Una de las más viejas leyendas de Glastonbury asegura que la Tor era la puerta de entrada al *Otromundo* en el que creían los celtas (o el infierno, en tiempos cristianos). Esta puerta estaría guardada por Gwynn ap Nudd, que surgiría desde este lugar en las vísperas del solsticio de verano, dirigiendo la Cacería Salvaje, junto a su jauría de perros, y todos juntos buscarían las almas de los que habían muerto recientemente para llevarlos a su mundo subterráneo, donde descansarían en el caldero de la resurrección, no sin que antes Tyronoe, otro de los aspectos de la Gran Madre, obligase a cada uno a mirar en el espejo donde se reflejaban sus más oscuros secretos.

Gwynn significa dragón rojo, y rojo es el dragón que actualmente figura como símbolo del condado de Somerset, de igual forma que lo fue del rey Arturo y de la cercana Gales. Este personaje también está asociado, en antiguos textos como el Mabinogion, con el control de esta tierra durante los meses oscuros del año, mientras que los luminosos estarían a cargo de su contrapartida, Gwythyr ap Greidawl, representado por un dragón blanco. Estos lucharían y se relevarían en las fiestas de Beltane (mayo) y Samhain (noviembre). Curiosamente, los dos manantiales de Glastonbury tienen aguas rojas (Chalice Well) y aguas blancas (White Spring), y las leyendas cristianas aseguran que José de Arimatea trajo el Grial de donde recogió la sangre y el sudor de Cristo, que sería otra manera de simbolizar los colores rojo y blanco y lo que representan.

Tal como escribió Gregorio el Grande a los misioneros: «los templos deben dejar de ser centro de adoración de demonios para estar al servicio

del Dios verdadero. Así, el pueblo, viendo que sus templos no son destruidos, podrá eliminar el error de su corazón y acudirá más libremente a los lugares a los que está acostumbrado». De esa forma, el cristianismo acabó considerando diablos a todos los dioses o seres sobrenaturales del mundo pagano, y el monasterio de la Tor de Glastonbury fue dedicado a san Miguel, el arcángel matador del dragón, otra representación de Satán.

Se cuenta que un abad del monasterio recibió la invitación de Gwynn para visitar su palacio. Este accedió, pero se llevó escondido un frasco de agua bendita. En el palacio subterráneo había una fiesta con los habitantes del país de las hadas vestidos con sus mejores galas, aunque sólo en rojo y blanco, los colores de las dicotomías verano/invierno o fuego/hielo. El monje se negó a comer de los manjares que le ofrecieron y en un momento determinado arrojó el agua bendita, evitando así la posibilidad de quedar atrapado en aquel lugar, ya que inmediatamente se encontró solo en la cima de la Tor.

Briget

En Glastonbury estuvieron algunos santos tan carismáticos de la originaria iglesia cristiano-celta como Patricio, Dunstan o Brigid. A santa Brigid (o Brígida) muchos la asocian con la diosa celta del mismo nombre; en su honor se celebraban las fiestas de Imbolc, cuando se renovaba el fuego sagrado, por lo que era patrona de los orfebres, que transformaban, gracias al calor, minerales brutos en obras de gran belleza. Su nombre unido a Ana dio lugar a Britannia, y su imagen aparece en los billetes ingleses de diez libras, con un haz de trigo en una mano. La santa cristiana del mismo nombre, nacida en un 1 de febrero (fiesta de Imbolc), vivió en Glastonbury en el siglo V, en una ermita situada en la Pequeña Irlanda, que después recibiría en su honor el nombre de Cerro de Bride.

Londres

Completaremos este recorrido por algunos de los lugares más significativos de lo que queda del mundo celta con una exposición

antológica del British Museum: «Celts, art and identity». Un gran esfuerzo por parte de los organizadores y todos quienes llevaron a cabo la consecución de este proyecto para reunir tantas piezas procedentes de diversos museos europeos.

Detalles de dos escudos de broce encontrados en sendos ríos ingleses que les dan nombre: Witham y Battersea. Seguramente fueron echados a las aguas como ofrendas a alguna deidad acuática.

Al comienzo de la exposición se aclaran algunos conceptos sobre la consideración de bárbaros por parte de las civilizaciones mediterráneas que los conocieron. O cómo mucha gente del mundo actual se sigue considerando celta. O lo difícil que resulta a veces considerar a los celtas como un pueblo único con una forma sencilla de contar su historia más o menos lineal, como sí ocurre con otros pueblos. Entre cientos de piezas, muchas de las cuales son reconocibles a primera vista por aparecer habitualmente en los libros sobre historia celta ilustrados con fotografías, podemos destacar las siguientes:

- La fíbula de Braganza, de oro, con un guerrero desnudo enfrentándose a un animal salvaje; algunos expertos opinan que representa una versión céltica de Hércules. Pasó por muchas manos antes de ser comprada en 2001 por el Museo Británico, que pagó 1.580.570 dólares.
- La cabeza en bronce de un *carnyx*, junto a la recreación que hiciese John Creed, en 1994.

- La réplica de un carro del siglo IV a. C. encontrado en una tumba cercana a la ciudad de York. No se sabe qué uso se le daba a este carro, aunque parece que queda descartado el bélico; en un artículo, el autor de la réplica se hace la siguiente pregunta: «Chariot, carriage or cart?».
- La torques de Snettisham, considerada una pieza maestra tanto artística como tecnológicamente, está compuesta por sesenta y cuatro hilos de oro retorcidos en ocho colas.
- La cruz de piedra de Monifieth, procedente de Escocia, donde, junto a Irlanda, se reinventó el arte sacro cristiano con formas ornamentales surgidas directamente del arte celta.
- La jarra de Besse-Yutz, con muchas similitudes a las vistas en el Museo Celta de Hallein. Este bronce procede de Francia e imita al estilo etrusco, pero con el añadido local del asa y la tapa y con figuras zoomorfas muy bien elaboradas.
- El casco de Waterloo, famoso por sus cuernos, de bronce; posiblemente se usaba en ciertas ceremonias como símbolo de autoridad. Pertenece a la colección del museo. Y, como complemento, el casco de Torrs, también famoso por sus cuernos, en este caso curvos y para ser llevado por un poni.
- El escudo de Battersea, que sirve como icono de esta exposición. De bronce, con adornos de vidrio rojo y formas ornamentales curvas o esvásticas dentro de círculos. Y el escudo de Witham, de cobre, encontrado en el río inglés del mismo nombre, con formas geométricas y simetrías en incisiones y relieves. Posiblemente ambos fueron echados a sus respectivos ríos como parte de un ritual.
- El caldero de Gundestrup, para el que se han habilitado unas escaleras de modo que el visitante pueda contemplar las placas interiores perfectamente (en el Museo Nacional de Dinamarca, de donde procede, simplemente lo han puesto a una baja altura con el mismo fin). Los protagonistas de las placas exteriores, retratos frontales en relieve, portan torques y cascos y están acompañados de pequeñas figuras humanas y animales en situaciones difíciles de interpretar a falta del contexto en que fue elaborada esta obra. Siempre se ha considerado que representan escenas mitológicas, con dioses y diosas haciendo algo específico de sus funciones. Los paneles internos son

más generalistas, ya sin esos retratos, y hay algunas escenas que recuerdan a Cernunnos, el dios astado, o a Dagda, en cuyo caldero se reanimaba a los guerreros caídos en la batalla.

- El broche de Hunterston, que se exhibe habitualmente en el Museo Nacional de Escocia como una pieza clave del período en que convivieron gaélicos y nórdicos. La forma es similar a la de los broches irlandeses, pero tiene un tipo de filigrana propio de la técnica anglo-sajona; por si fuera poco, su propietario añadió unas runas vikingas en el anverso con su nombre, Maelbrigte.
- El arpa de la reina Mary, con su caja de madera, que, aunque sean del siglo XV, mantienen toda la estética celta de cómo debieron ser estos instrumentos tan queridos por irlandeses y escoceses.
- Los cuadros *Los druidas recogiendo el muérdago* (George Henry y E. A. Hornel) y *Los jinetes del Sidhe* (John Duncan), representantes del *celtic revival* británico del siglo XIX.

Anexos

Cultura popular

Festivales celtas

- Festival Interceltique Lorient (Bretaña, Francia)
- Festival Internacional do Mundo Celta de Ortigueira (Galicia, España)
- Festival Intercéltico de Avilés (Asturias, España)
- Las Guerras Cántabras, Los Corrales de Buelna (Cantabria, España)
- Druidia (Cesenatico, Italia)
- Bundan (Ferrara, Italia)
- Beltane (Escocia, Reino Unido)
- Celtic Days (Brescia, Italia)
- Celtic Festival Lago delle Lame (Génova, Italia)
- Celtic Connections (Escocia, Reino Unido)
- Triskell Celtic Festival (Trieste, Italia)

- Festival Celtico dell' Insubria del Ticino (Milán, Italia)
- Borghetto Celtica (Lombardía, Italia)
- Celticverde (Pavía, Italia)
- Axa Briga (Turín, Italia)
- Nagold Keltenfest (Landkreis, Alemania)
- Fleadh Cheoil (Tullamore, Irlanda)
- National Eisteddfod of Wales (Gales, Reino Unido)
- Yn Chruinnaght Inter-Celtic Festival, Peel (Isla de Man, Reino Unido)
- Temple Bar TradFest (Dublín, Irlanda)
- Celtic Festival of Wales (Gales, Reino Unido)
- Hebridean Celtic Festival (Outer Hebrides, Reino Unido)
- Celtic Colours International Festival (Nova Scotia, Reino Unido)
- Montreal International Celtic Festival (Quebec, Canadá)
- Festival Astur Romano de Carabanzo (Asturias, España)
- Keltiber Fiesta de la Celtíbera, de Enguídanos (Cuenca, España)
- Fiesta de Astures y Romanos, de Astorga (León, España)
- Celtic Festival of Queensland (Australia)
- Celtic Festival of Sydney (Australia)
- Festival Celta Anual de Buenos Aires (Argentina)
- Noite Celta de Porcía (Asturias, España)
- Festival Intercéltico d'Occidente (Asturias, España)

- Oenach Atlántico de Narón (Galicia, España)
- Festa do Esquecemento, de Xinzo de Limia (Galicia, España)
- Highland Games (Escocia, Reino Unido)
- I fuochi di Taranis (Monterenzio, Italia)
- Bric Sab Viter (Turín, Italia)
- Festival Folk el Magusto, de Carbajo (Cáceres, España)
- Festival Folk Celta, Ponte da Barca (Portugal)
- Festival intercéltico de Sendim (Portugal)

ASOCIACIONES DE RECREACIÓN HISTÓRICA

- Gultop / Taranis (España)
- Trebas Galaicas (España)
- Terra Copora (España)

- Beltane Fire Society (Reino Unido)
- Teuta Senonen Pisaurenses (Italia)
- Brogos Keltoi (Italia)
- Clan del Toro (Italia)
- Numantinos (ACC Tierraquemada) (España)
- Céltica Hispana (España)
- Tir Na N'og (España)

- Mercenarios Galaicos (España)
- Astures de Carabanzo (España)
- Los hijos del Lobo (España)
- A Castronela, Friol (España)
- Castrexos de Lugo (España)
- Oenach (Brasil)
- Aremorica (Francia)
- Gaulois d'Esse (Francia)
- Les Leuki (Francia)
- Carnyx (Alemania)
- Popolo di Brig (Italia)
- Teuta Senones Pisaurenses (Italia)
- Teuta Arverni (Francia)
- Branno Teuta (Francia)
- Aes Torkoi (Italia)
- Terra Taurina (Italia)
- Celtica (Polonia)
- Teuta Lingones Cinghiale Bianco (Italia)
- Compagnia del Fiore d'Argento (Italia)
- Torcos au Bedo (Italia)
- Teuta Foionco (Italia)

MÚSICA

En España se comenzó a hablar de música celta a finales de los años setenta (al margen del folclore gallego o asturiano, al que entonces nadie llamaba celta) gracias al sello Guimbarda, creado por Manuel Domínguez. Fue el primero en traer a los bretones Alan Stivell o Dan Ar Braz; toda una aventura en aquellos tiempos de absoluto dominio del rock en inglés, aunque ya teníamos el precedente de Gwendal, auténticos pioneros, cuyos *Irish jig* y *Benoit* sonaron mucho en la incipiente FM madrileña, además de actuar en muchas ciudades españolas. También se publicarían discos del violista inglés Dave Swarbrick o de los irlandeses Na Fili, en cuyas carátulas pudimos leer por primera vez esos temas en los que se unían dos o tres títulos y que se podían encuadrar en un estilo llamado *Jigs and*

reels. La puerta quedó abierta y todos estábamos preparados para esa gran explosión de música celta que llegó después.

Listas de canciones seleccionadas por el autor

Folk acústico

Música tradicional o moderna tocada a la vieja usanza.

- «Ys», Alan Stivell (*Renaissance de la harpe celtique*)
- «The Jura Wedding Reels», Capercaillie (*At the heart of it all*)
- «Dónal Agus Mórag», Altan (*Harvest storm*)
- «Morning Nightcap», Lúnasa (*The merry sister of fate*)
- «The smokey lum», The Tannahill Weavers (*Dancing feet*)
- «Óró Mo Bháidín», Cathie Ryan (*Cathie Ryan*)
- «The devil's courtship», Battlefield Band (*Happy daze*)
- «The blacksmith», Déanta (*Whisper of a secret*)
- «The winter's end», Liam O'Flynn (*Out to an other side*)
- «The wild rover», The Dubliners (*Live at The Gaiety*)
- «The foggy dew», The Chieftains (*The wide world over*)
- «Cape Breton, wedding reel», Boys of the Lough (*To welcome Paddy Home*)
- «King of the faeries», Áine Minoge (*The twilight realm*)
- «Mairead Nan Cuiread», Tannas (*Rù-Rà*)
- «A Mhairi Bhóidheach», The Chieftains with Mary Jane Lamond (*Fire in the Kitchen*)
- «Chì mi na mòrbheanna», The Ranking Family (*The Ranking Family*)
- «Traditional gaelic melody», Alasdair Fraser (*The Road North*)
- «Santiano», Les Marins d'Iroise (*Les Marins d'Iroise*)
- «Return to Fingall», The Corrs (*Home*)
- «The Star of the County Down», The Celtic Tenors (*So strong*)

Folk moderno

Nuevas sonoridades para adaptar la tradición a los nuevos tiempos, mezclando los instrumentos tradicionales y los eléctricos.

- «Irish Jig», Gwendal (*Gwendal*)
- «Tri Martolod», Alan Stivell (*Ar Pep Gwellan*)
- «Ailein Duinn», Capercaillie (*To the moon*)
- «Theme from Harry's Game», Clannad (*Magical Ring*)
- «Against the wind», Maire Brennan (*Maire*)
- «Flitter dance», Mec Lir (*Not An EP*)
- «The Mindsong», Suidakra (*Eternal defiance*)
- «Pilgrim on the road», Paddy and the Rats (*Hyms for Bastards*)
- «Siobhan», The Tossers (*Agony*)
- «Mescufurus», Red Cardell (*Le banquet de cristal*)
- «Marie bas de laine», Sonerien Du (*Puzzle, vol. 2*)
- «Borders of salt», Dan Ar Braz (*Celtiques*)
- «En pays de Berry», Les Lupins (*Lupins*)
- «Thousands are sailing», The Pogues (*If I should fall from grace with God*)
- «La mer est sans fin», Tri Yann & Anggun (*Marines*)
- «The Celts», Enya (*The Celts*)
- «The mystic's dream», Loreena McKennitt (*The mists of Avalon*)
- «Androïde», Plantec (*Plantec*)
- «Ravine», Ar Re Yanouank (*Ar Re Yanouank 3.º act*)
- «Voice of the land», Iron Horse (*Voice of the land*)

… y en Celtiberia

En la vieja Celtiberia se hace mucha música celta; algunos de los mejores artistas han cruzado fronteras y son habituales de los grandes festivales internacionales, como Lorient o Celtic Connections.

- «Busindre Reel», Hevia (*Tierra de Nadie*)
- «La senda del tiempo», Celtas Cortos (*Gente impresentable*)

- «Guedeya Roxa'l Vientu», Xuacu Amieva (*Tiempo de mitos*)
- «O son do ar», Luar na Lubre (*Lo mejor de Luar na Lubre*)
- «Amanecer», Carlos Nuñez (*A irmandade das estrelas*)
- «Amergin's Chant», Cuélebre (*Oinos*)
- «The Harp of Dagda», Trobar de Morte (*Beyond the woods*)
- «Cabraliega», Llan de Cubel (*Llan de Cubel: IV*)
- «Aires de Pontevedra», Milladoiro (*Aires de Pontevedra*)
- «Danza de Meirol», Berrogüeto (*Kosmogonías*)
- «Chalaneru», Tejedor (*Texedores de Suaños*)
- «Ou sube a terra ou baixa o ceo», Fía na Roca (*Agardando que pase algo*)
- «En el pozo Maria Luisa», Nuberu (canción de los mineros)
- «Colinas de las tierras del sur», Rapabestas (*Estío*)
- «O meu amor», Leilía (*Madama*)
- «Herbas de enamorar», Faltriqueira (*Cabo do mundo*)
- «Breogán», Muntenrohi (*E van dez*)
- «Praza do Ferro», Camerata Meiga (*Hebelas hailas*)
- «Santa Bárbara», Avalanch (*El ángel caído*)
- «Llingua de cristal», Cerezal (*Cereces*)

Celtic Rock / Folk Metal internacional

Tal vez habría que considerar la versión que del clásico irlandés *Whisky in the jar* hicieron Thin Lizzy como el primer paso en esa mezcla del rock de los setenta con los aires celtas. Pero en esta lista solo incluiremos aquellos temas en los que los instrumentos de una banda rockera se mezclan con los folclóricos. Se incluyen algunos de los representantes de folk metal que optaron por una mezcla más extrema de estos sonidos.

- «Gave hot», Gwendal (*War-Raog*)
- «Suite Sudarmoricaine», Alan Stivell (*Ar Pep Gwellan*)
- «Call to the Dance», Dan Ar Braz (*Héritage des celtes*)
- «Loch Lomond», Runrig (*Alba*)
- «Gillies», Wolfstone (*Not enough shouting*)
- «The voyage of Bran», Cruachan (*Blood on the Black Robe*)

- «Liam», In Extremo (*Liam*)
- «Fisherman's blues», The Waterboys (*Fisherman's blues*)
- «Dance of Druids», Fferyllt (*Dance of Druids*)
- «Set sail on ale», Claim the Throne (*Ale tales*)
- «All souls night», Triddana (*Ripe for rebellion*)
- «Bella Natura», Tuatha De Danann (*Trova di Danú*)
- «An Dro Gast», Titom (*Un cri dans l'ébène*)
- «The eyes of my Bonnie Mary», Tri Yann (*Rummadoú*)
- «Survivre en ennemis», Soldat Louis (*Pavillon Noir*)
- «A rose for Epona», Eluveitie (*Helvetios*)
- «Drunken sailor», Adorned Brood (*Noor*)
- «Loyal we will stand», Skiltron (*Into the battleground*)
- «In caduta libera», Folkestone (*Oltre… l'abisso*)
- «Cuchulain», Cruachan (*A celtic legacy*)

Celtic Rock/Metal desde Celtiberia

En el Madrid de finales de los 70 se hicieron famosos los carteles de conciertos compartidos por Suburbano y Labanda. El primer grupo derivaría hacia otros derroteros mientras que el segundo acabaría desapareciendo. Pasarían algunos años hasta que los vallisoletanos Celtas Cortos revolucionasen la escena musical española con su innovador pop/rock céltico con el que llegaron a todo tipo de público.

- «20 de abril», Celtas Cortos (*Cuéntame un cuento*)
- «6:AM», Lalma (*Simbiose*)
- «Adiós ríos, adiós fontes», Astarot (*Séptimo pecado*)
- «Amoríos», Muntenrohi (*Danze*)
- «Astur McAstur», Brenga Astur (*Raigaños celtas*)
- «Bag a l'ame», Cristina Pato & Muntenrohi (*Misturados*)
- «Camino a seguir», 13Krauss (*Seguir en pie*)
- «De fiestas», Judith Mateo (*Ashes*)
- «Down in the streets»,The Fatty Farmers (*Down in the streets*)
- «El afilador», Los Suaves (*Santa Compaña*)
- «El hada y la luna», Saurom (*Vida*)

- «En la Plaza Mayor», Labanda (*Labanda*)
- «Gaitasandroll», Mallory (*Mallory*)
- «Keltorevolution», Celtibeerian (*Keltorevolution*)
- «La costa del silencio», Mago de Oz (*Gaia*)
- «La romería de san Andrés de Teixido», Suburbano (*Suburbano*)
- «Numancia», Salduie (Imbolc)
- «Que el cuento no acabe aquí», Lèpoka (*Folkoholic metal*)
- «Roncos de son», Xosé Manuel Budiño (*Arredor*)
- «Among mountains», Ocelon (*Of the Lost Heritage*)

Celtic punk

Fusión entre el punk setentero y cierto tipo de música irlandesa. La parte instrumental suele ser una mezcla de elementos eléctricos propios de una banda rockera con algunos de los acústicos típicos de una banda de folk irlandés (violín, acordeón, flauta, gaita). La mayor parte de estos grupos surgieron en ciudades con muchos emigrantes irlandeses y las letras de las canciones fluctúan entre el pandillerismo juvenil y la exaltación de la juerga y los excesos etílicos, junto a las reivindicaciones propias de los barrios obreros y la nostalgia por una Irlanda que pocos han conocido.

Se puede decir que fueron The Pogues los primeros en popularizar internacionalmente este subgénero, a mediados de los 80 del pasado siglo. Aunque fue la inclusión del tema *I'm shipping up to Boston*, interpretado por los norteamericanos Dropkick Murphys, en la banda sonora de Infiltrados (*The departed,* de Martin Scorsese, 2006), lo que dio a conocer este tipo de música a todo el mundo.

- «I'm shipping up to Boston», Dropkick Murphys (*The warrior's code*)
- «If I should fall from Grace with God», The Pogues (*If I should fall from Grace with God*)
- «Requiem for a dying song», Flogging Molly (*Floats*)
- «Victor and his demons», Fiddler's Green (*Wall of folk*)
- «Whiskey you're the devil», The Greenland Whalefishers (*Amazing space*)
- «Paint the town red», The Mahones (*Rise again*)

- «Irish washerwoman», Paddy and the Rats (*Hyms for Bastards*)
- «That woman's got me drinking», Shane Macgowan & The Popes (*The snake*)
- «Bleeding scarves», Lady Godiva (*Red letter day*)
- «Wicked days», Boggin Leprechaun (*As we set the sails*)
- «The boys of Queens», The BibleCode Sundays (*Ghost of our past*)
- «Under the Milky Way», Seven Nations (*Seven Nations*)
- «Sláinte», The Tossers (*The Emeral City*)
- «Going back to Ireland», The Bloody Irish Boys (*Auld St. Patrick*)
- «Katie Bar the Door», The Peelers (*Liquorade*)
- «Come out ye black and tans», Saint Bushmills's Choir (*The very best of Saint Bushmills's Choir*)
- «When the guns have all been fired», Meisce (*Shipwrecked in a bottle*)
- «Walking around Lucy», The Mighty Regis (*Walking around Lucy*)
- «Gates of Hell», The Currency (*The Currency*)
- «Jolly Roger», The Wages of Sin (*Custom of the Sea*)

New age / Chill out

Sonidos evanescentes, relajantes, meditativos… Ensoñaciones ancestrales vinculadas a brumosas tierras donde fue posible la vieja magia.

- «Midnight Walker», Davy Spillane (*Pipedreams*)
- «Call of the sea», David Arkestone (*Spirit of Ireland*)
- «Lady of the Lake», Enaid (*Avalon - a celtic legend*)
- «Elven», Medwyn Goodall (*Essential Medwyn*)
- «A celtic caress», Midori (*A celtic caress*)
- «A celtic tale of time», Peter Sterling (*Gypsy Road*)
- «Caledonia», Julienne Taylor (*Haunting voice of Scotland*)
- «Ysolt Ynn Gweinten», Celtic Legend (*Tristan and Isolde*)
- «Ailen Duinn», Meav (*Meav*)
- «Tara», Moya Brennan (*Two Horizons*)
- «Women of Ireland», Joanie Madden (*Song of the irish whistle*)
- «Deirdre of the Sorrows», Michael & Jeff Danna: (*A celtic tale*)

- «Deep Peace», Bill Douglas (*Deep Peace*)
- «Gortoz a ran - Elegia remix», Denez Pringet (*Irvi*)
- «The monks of Lindisfarne», Achillea (*The Nine Worlds*)
- «Druids in the Glen», Dagda (*Celtic Trance*)
- «Gateway to Otherworld», Llewelyn (*Walking with Merlyn*)
- «The Road to Avalon», An Danza (*Scintilla*)
- «Fearie Trance», Heather Alexander (*Merlin's descendants*)
- «Avalon», Diane Arkenstone (*The best of Diane Arkenstone*)

Discos conceptuales basados en la leyenda artúrica

El rey Arturo, el mago Merlín, la tierra mágica de Avalon, la espada Excalibur… Muchos artistas se han sentido tan fascinados como para dedicar todo un álbum a esta gran leyenda.

- *The Mist of Avalon*, Alan Stivell
- *Avalon - a celtic legend*, Enaid
- *Merlin - Bard of the Unseen*, Kayak
- *Walking with Merlyn*, Llewellyn
- *Excalibur*, Grave Digger
- *Excalibur, La Légende des Celtes*, Alan Simon
- *The gift of Excalibur*, Medwyn Goodall
- *Excalibur*, Bjornemyr
- *Excalibur, la légende du roi Arthur*, Fabricce Aboulker
- *The Myths and Legends of King Arthur and the Knights of the Round Table*, Rick Wakeman
- *King Arthur II*, Paradox Interactive
- *King Arthur (Henry Purcell)*, The English Concert and Trevor Pinnock
- *King Arthur*, Adam James Wakeling
- *Rei Arthur*, (Lis-Andros)
- *King Arthur and the Round Table*, Non Firmato
- *Avalon*, Heather Dale
- *Legends of Avalon*, Thierry Fervant
- *Land of Merlin*, Jon Mark

- *Merlin, The Rock Opera*, Victoria Heward, Fabio Zuffanti
- *Pendragon*, Runestone

Colaboraciones celtibéricas

Para terminar, una lista con canciones en las que dos artistas han unido sus talentos, enriqueciéndose mutuamente.

- «Camariñas», Luar na Lubre / Luz Casal (*Ao Vivo*)
- «Chove en Santiago», Luar na Lubre / Ismael Serrano (*El viaje de Rosetta*)
- «Cuéntame un cuento», Celtas Cortos / Willy Deville (*Grandes éxitos, pequeños regalos*)
- «Dublin in Vigo», The Chieftains / Carlos Nuñez (*Santiago*)
- «Emigrante», Los Limones / Susana Seivane (*Palabra*)
- «Inmaterial», Xosé Manuel Budiño / Mercedes Peón (*Home*)
- «Marabilla», Skydance / Mercedes Peón (*Skydance´s live in Spain*)
- «María Soliña», Carlos Núñez / Teresa Salgueiro (*Os amores libres*)
- «Memoria da noite», Luar na Lubre / Pedro Guerra (*Ao Vivo*)
- «Moraima», Milladoiro / Ana Belén (*Auga de Maio*)
- «Muiñeira de Poio», muiñeira de Ourense, Liam O'Flynn / Carlos Nuñez (*Master of their Craft*)
- «Negra sombra», Carlos Núñez / Luz Casal (*Todos os mundos*)
- «Pandeirada do Che», Luar na Lubre / Farruco Sesto (*Saudade*)
- «Romeiro ao lonxe», Luar na Lubre / Diana Navarro (*Ao Vivo*)
- «Teu nome Amarante», Luar na Lubre / Cida Airam (*Saudade*)
- «Tu gitana», Luar na Lubre / Pablo Milanés (*Saudade*)
- «Unha noite na eira do trigo», Rosa Cedrón / Cristina Pato (*Unha noite na eira do trigo*)
- «Soio foi un soño», Astarot / Rosa Cedrón
- «Jota chaconeada de Sanabria», Susana Seivane / Bagad Kemper
- «Airiños, aires», Amancio Prada / Pandereteiras de Baio (*Rosas a Rosalía*)

CELTAS EN LA PANTALLA

Películas

- Druidas / *Vercingétorix: La légende du druide roi* (Jacques Dorfmann, 2001)
- *Brenno, il nemico di Roma* (Giacomo Gentilomo, 1963)
- *Los cántabros* (Paul Naschy, 1980)
- *El secreto del libro de Kells* (título original: *The secret of Kells*, Tomm Moore y Nora Twomey, 2009)
- *St Patrick. The irish legend* (Robert Hughes, 2000)
- *Boudicca: Warrior Queen of Ancient Britain* (Liam Dale, 2014)
- *Warrior Queen Boudica* (Patrick Taulère, Kim Hawkins, 2006)

- *Brave (Indomable)* (Título original: *Brave,* Mark Andrews, Brenda, Chapman, 2012)
- *Excalibur* (John Boorman, 1981)
- *El rey Arturo* (*King Arthur*), (Antoine Fuqua, 2004)
- *Merlín el encantador* (título original: *The Sword in the Stone*, Wolfgang Reitherman, 1963)
- *La espada mágica* (*Quest for Camelot*) (Frederik Du Chau, 1998)
- *Alésia, le rêve d'un roi nu* (Christian y Gilles Boustani, 2011)

- *Tristán e Isolda* (*Tristan and Isolde*) (Kevin Reynolds, 2006)
- *Merlín y el Libro de las Bestias* (título original: *Merlin and the Book of Beasts*, Warren Sonoda, 2009)
- *Arthur & Merlin* (Marco van Belle, 2015)
- *Pendragon: Sword of His Father* (Chad Burns, 2008)
- *Un yanqui en la corte del rey Arturo* (título original: *Connecticut Yankee in King Arthur's Court*, Tay Garnett, 1949)
- The Adventures of Sir Galahad (Spencer Bennet, 1949)
- *Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores* (título original: *Monty Python and the Holy Grail*, Terry Gilliam, Terry Jones, 1975)

Películas sobre Astérix

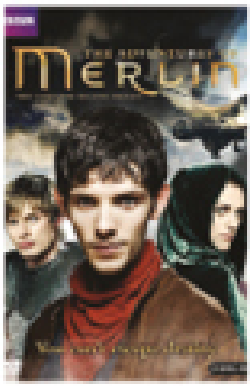
- *Astérix el Galo* (título original: *Astérix le Gaulois*, Albert Uderzo, Ray Goossens, 1967).
- *Astérix y Cleopatra* (título original: *Astérix et Cléopâtre*, Albert Uderzo, René Goscinny, Lee Payant,1968).
- *Las doce pruebas de Astérix* (título original: *Les douze travaux d'Astérix*, René Goscinny, Henri Gruel, Albert Uderzo, Pierre Watrin, 1976).
- *Astérix y la sorpresa del César* (título original: *Astérix et la surprise de César*, Gaëtan y Paul Brizzi, 1985).
- *Astérix en Bretaña* (título original: *Astérix chez les Bretons*, Pino Van Lamsweerde, 1987).
- *El golpe de menhir* (título original: *Le coup du menhir*, Philippe Grimond, 1989)
- *Astérix en América* (título original: *Astérix in Amérika*, Gerhard Hahn, Jürgen Wohlrabe, 1994).

- *Astérix y Obélix contra César* (título original: *Astérix et Obélix contre César*, Claude Zidi, 1999).
- *Astérix y Obélix: Misión Cleopatra* (título original: *Astérix et Obélix: Mission Cléopâtre*, Alain Chabat, 2002).
- *Astérix y los Vikingos* (título original: *Astérix et les Vikings*, Jesper Møller, Stefan Fjeldmark, 2006).
- *Astérix en los Juegos Olímpicos* (título original: *Astérix aux Jeux Olympiques*, Frédéric Forestier, Thomas Langmann, 2008).
- *Astérix y Obélix al servicio de su majestad* (título original: *Astérix et Obélix: Au service de Sa Majesté* (Laurent Tirard, 2012).
- *Astérix y la Residencia de los Dioses* (título original: *Astérix - Le domaine des dieux*, Louis Clichy, Alexandre Astier, 2014).

Series de televisión

- *Las nieblas de Avalón* (TNT)
- *Merlin* (Hallmark Entertainment y NBC Studios)
- *Merlín* (BBC One)
- *Camelot* (Starz y GK-TV)
- *El aprendiz de Merlín: La búsqueda del Santo Grial* (Hallmark Entertainment)
- *Kaamelott* (CALT Productions)

- *Hispania, la leyenda* (Bambú Producciones para Antena 3)
- *Connor, el rugido* (Universal Television)



Documentales

- *El legado celta de Galicia* (Explora Films / Canal de Historia)
- *La fuente del tejo* (Muriago y Canal 8)
- *In Search of the Dark Ages: In Search of Arthur,* (BBC, 1979)
- *Grandes Batallas de la Historia: Julio César: la batalla de Alesia* (History Channel)
- *El crepúsculo de los celtas* (Climage / RTS / Arte Une)
- *Batallas legendarias: César y el gran asedio* (History Channel)
- *La guerra de las Galias* (BBC)
- *El imperio romano: la Invasión de Britannia* (History Channel)
- *Ancient Warriors: Brian Boru* (Discovery Channel)
- *La muralla de Adriano* (Lost treasures of the Ancient World. Cromwell, 1998)
- *Numancia* (documental de animación 3D, Artehistoria)
- *Segeda, la ciudad celtibérica* (Revives)
- *Merlín, el mago* (Cronwell Productions, 2001)

PUBLICACIONES

Novelas

- Trilogía *Sieteaguas*, Juliet Marillier (Fantasy Nebulae, Edhasa)
- *Las Crónicas de Bridei*, Juliet Marillier (Maeva)
- Serie *Boudica, la reina guerrera de los celtas*. Manda Scott (Edhasa)
- *Águilas y cuervos*, Pauline Gedge (Salamandra)
- *El imperio de la reina*. Alan Gold (Vía Magna)
- *Desterrado*, Rosemary Sutcliff (Plataforma)
- *Una leyenda celta: Historia de san Patricio de Irlanda*, Juliene Osborne (Plaza & Janés)
- *Taibhse*, Carolina Lozano (Edebé)
- *El último soldurio*, Javier Lorenzo (Planeta)
- *Las guardianas del tabú*, Javier Lorenzo (Planeta)
- *Huella blanca*, Ana B. Nieto (Ediciones B)
- *El ocaso de los druidas*, Luis Melero (Roca editorial)
- *La reina sin nombre*, María Gudín (Ediciones B)
- *Cantabria*, Jesús Herrán Ceballos, ilustrador José Ramón Sánchez (Valvanera, 2008)
- *El druida del César*, Claude Cueni (Ediciones B)
- *Morgún (Lobo Máxico)*, Suso del Toro (Xerais)
- *Ith*, Silvestre Gómez Xurxo, ilustrador Fran Bueno (Xerais)
- *Contrebia Leucade: El último bastión celtíbero*, Agustín Tejada (Pamiés)
- *La tierra de los muertos*, Manuel Velasco (Colección Triskel)
- *Ulad*, Manuel Velasco (Colección Triskel)

Cuatro series literarias sobre el Ciclo Artúrico

Saga *Merlín y Arturo* (*Arthurian Legend*), Mary Stewart (Ediciones B).

1. *La cueva de cristal* (*The Crystal Cave*)
2. *Las colinas huecas* (*The Hollow Hills*)
3. *El último encantamiento* (*The Last Enchantment*)
4. *The Wicked Day* (sin traducción española)
5. *En busca del Grial* (*The Prince and the Pilgrim*)

Crónicas del señor de la guerra (*The Warlord Chronicles*), Bernard Cornwell (Edhasa).

1. *El rey del invierno* (*The Winter King*)
2. *El enemigo de Dios* (*Enemy of God*)
3. *Excalibur* (*Excalibur: A Novel of Arthur*)

Ciclo Pendragon (*The Pendragon Cycle*), Stephen R. Lawhead (Timun Mas).

1. *Taliesin* (*Taliesin*)
2. *Merlín* (*Merlin*)
3. *Arturo* (*Arthur*)
4. *Pendragón* (*Pendragon*)
5. *Grial* (*Grial*)

Las nieblas de Avalón (*Avalon series*) Marion Zimmer Bradley (Salamandra)

1. *Experta en magia* (*Mistress of Magic*)
2. *La reina suprema* (*The High Queen*)
3. *El rey ciervo* (*The King Stag*)
4. *El prisionero en el roble* (*The Prisoner in the Oak*)

Novelas gráficas

- *Astérix*, René Goscinny y Albert Uderzo (Bruño)
- *Celtís*, Jean Wackett y Dirk Schulz (Norma Editorial)
- *La última batalla*, Tito Faraci y Dan Brereton (Planeta de Agostini)
- *Los trotabosques, Sendero de fuentes mágicas*, Guiral, Espinosa y Sempere (Ikusager)
- *Vae Victis*. Rocca y Mitton (Yermo Ediciones)
- *Korrigans*, Mosdi y Civiello (Delcourt)
- *Sláine. El dios cornudo.* Pat Mills y Simon Bisley (Norma Editorial)
- *Sláine. El libro de las invasiones*, Pat Mills y Clint Langley (Norma Editorial)
- *Druiz. La prophétie perdue*, Lamour y Brucero (Glénat)

- *Les Héros Cavaliers*, Cothias/Rouge (Glénat)
- *La Guerre des Gaules*, Tarrek y Pompetti (Tartamudo)

- *Vercingétorix*, Adam, Convard y Bourdin (Glénat)
- *Contes et légendes des pays celtes en bandes dessinées*, Gaet's (Petit à Petit)
- *Cairn - Le miroir des eaux*, Dubois y Lereculey (Zenda)
- *Bran Ruz*, Deschamps y Auclair (À suivre)
- *Arthur Pendragon*, Istin y Michel (Nucléa)
- *Arthur*, Chauvel y Lereculey (Delcourt)
- *Les Arcanes d'Alya*, Debois y Lemercier
- *Tir Nan Og*, Colin y De Cock (Les Humanoïdes Associés)
- *La Légende de Kynan*, Sala y Reculé (Le Lombard)
- *Kilt le Picte*, Frank Victoria (Delcourt)
- *Keltos*, Pécau y Kordey (Delcourt)

La editorial francesa Soleil Celtic tiene cuatro colecciones de novelas gráficas relacionadas con la temática de este libro: «Aventures celtiques», «Légendes Arthuriennes», «Contes de Bretagne» y «Beaux livres celtics». La mayoría de los siguientes títulos son series, muchas de las cuales aún no han concluido, en álbumes de gran formato.

- *Merlin*, Istin y Demare
- *Les Druides*, Istin, Jigourel y Lamontagne

- *Chroniques de la guerre des fées*, Mosdi y Duarte
- *Stonehenge*, Corbeyran y Pinson
- *Durandal. Le Marche de Bretagne*, Jarry y Lemencier
- *Chant des Elfes*, Falba, Ratera y Max
- *Le chant des brumes*, Laurent Miny
- *Carnet de route de la Bretagne féerique*, Glot y Miny
- *Lancelot*, Peru, Alexe y Jacquemmoire
- *Arawn*, Le Breton y Grenier
- *Ys la légende*, Istin, Nenadov y Gonzalbo
- *Les contes du Korrigan*, Istin, Le Breton, Cifuentes y Bordier
- *Histoires de Bretagne*, Babonneau y Quaresma
- *Triskell*, Alwett, Torregrossa y Mirka
- *Les seigneurs de Cornwall*, Cordurié y Lapo
- *Merlin le Prophète*, Istin, Vukic y Jacquemoire
- *Excalibur - Chroniques*, Listín y Brion

Colección de libros ilustrados de Jim Fitzpatrick (Editorial DeDanann Press)

- *Celtia Portfolio* (1978).
- *The Book of Conquests* (1978, 1991).
- *The Silver Arm* (1981).
- *Art of Jim Fitzpatrick Portfolio 2* (1982).
- *Erinsaga. The Mythological Paintings of Jim FitzPatrick* (Libro antológico, 1985).
- También fue el ilustrador de la novela *The song of the children of Lir*, de Michael Scott (Mammoth Irish, 1992).

Tarots ilustrados (libros y cartas)

Los celtas obviamente nunca usaron el tarot. Si se incluyen en esta sección es por la calidad de sus ilustraciones.

- *Druid Craft Tarot Deck: Celebrate the Earth.* Phillip Carr-Gomm. Connections, Tcr Box, 2010)

- *Tarot of the Celtic Fairies Deck Cards*. Mark McElroy, Eldar Minibaev. Llewellyn Publications, 2012.
- *Celtic Tarot*. Lo Scarabeo. Llewellyn Publications, 2000.
- *The Celtic Wisdom Tarot with Cards*. Caitlín Matthews, Olivia Rayner. Destiny Books, 1999.
- *Druid Animal Oracle Deck Cards*. Philip Carr-Gomm. Connections, 2006.
- *The Wildwood Tarot: Wherein Wisdom Resides*. Mark Ryan, John Matthews, Will Worthington. Sterling Ethos, 2011.
- *The Celtic Dragon Tarot Kit Cards*. D.J. Conway, Lisa Hun. Llewellyn Publications, 1999.
- *The Celtic Tree Oracle: A System of Divination*. Colin Murray, Liz Murray. Connections Book Publishing, 2015.
- *The Sacred Circle Tarot: A Celtic Pagan Journey*. Anna Franklin, Paul Mason. Llewellyn Publications, 1998.

- *Voice of the Trees: A Celtic Divination Oracle Cards*. Mickie Mueller. Llewellyn Publications, 2011.
- *The Celtic Tarot. Julian De Burgh, Mary Guinan*. Thomas Dunne Books, 2000.
- *Ogam: The Celtic Oracle of the Trees: Understanding, Casting, and Interpreting the Ancient Druidic Alphabet*. Paul Rhys Mountfort. Destiny Books, 2002.

JUEGOS

- *Total War: Rome 2 | Batalla Histórica de Alesia* (Estrategia). Sega.
- *Hispania, el juego* (on line). Antena3.
- *Sláine, el juego de rol de los héroes celtas* (Juego de rol). Edge Entertainment.
- *Sláine, Tir Nan Og* (Juego de rol). Edge Entertainment.
- *Keltia* (Juego de rol). Holocubierta.
- *Guerra de Mitos 5: El Pacto Celta* (Juego de Cartas). GdM.
- *Shadows over Camelot: Merlin's Company* (Juego de Tablero). Days of Wonder.
- *The Duke: Arthurian Legends* (Juego de Tablero). Catalyst Game Lab.
- *Celtic Kings. Rage of War* (Estrategia). Haemimont Games.

- *Chronicles of Merlin* (Estrategia). Koramgame.
- *Asterix* (videojuego) Atari 2600.
- *Asterix y el caldero mágico* (videojuego). Sinclair ZX Spectrum.
- *Asterix and the secret mission* (videojuego). Sega Master System y Megadrive.
- *Asterix and the great rescue* (videojuego). Megadrive.
- *Asterix y Obelix* (videojuego) Gameboy.
- *Asterix en busca de Ideafix* (videojuego). Gameboy color.
- *Asterix en las guerras de las Galias* (videojuego) .Playstation.
- *Asterix & Obelix XXL* (videojuego). PlayStation 2, GameCube.
- *Asterix en los Juegos Olímpicos* (videojuego). PlayStation 2.

APPS

Música

- *Celtic Tutor.* Partituras de temas tradicionales y guía de instrumentos. Neil Gerstenberg.
- *Celtic Harp.* Canciones tradicionales irlandesas para la fiesta de San Patricio. Rehegoo.
- *Tin Whistle.* Tutorial de flauta irlandesa. Ambroise CHARRON.
- *ePipesDrones - Tunable Drones for Scottish Bagpipes Practice.* Tutorial para gaitas escocesas. Michael Eskin.
- *Bagpipe Tuner.* Afinador de gaitas para iPhone. Murray Blair.

- *The Craic.* Partituras de temas tradicionales de Irlanda, Escocia y Cape Breton para violín, flauta, gaita, mandolina, concertina y acordeón. Se pueden compartir como pdf. Wil Macaulay.

Radio

- *Celtic Radio.* Speedo Apps.
- *Música Celta Gratis.* Popular Radio Stations.

- *Celtic Irish Music Radio.* Every Time Apps Studio.
- *Celtic Music Radio Stations.* AMSApps.
- *Celtic: Chieftains Edition.* Nobex Technologies.
- *Top Celtic Radio.* Andromeda Galaxy.
- *Celtic MUSIC Radio.* Seven Sins in Heaven.

Fuentes, fondos de escritorio, pantallas de bloqueo

- *Celtic Free Fonts.* Colección de fuentes de estilo celta. Fonts Free For Android Device.
- *Celtic Font Style.* Colección de fuentes de estilo celta. Top Phone Font Style.
- *Celtic Dream.* Fondo de escritorio con nudos celtas que cambian de color. Solid Lynx.
- *Celtic Hearts Silver Live.* Fondo de escritorio editable. HiTechPilot.
- *Celtic Go Locker Theme.* Pantalla de bloqueo. MacPowerDev.
- *Celtic Tree of Life Go Locker.* Pantalla de bloqueo animada. Shadowink Designs Technology.
- *Celtic Garden.* Fondo de escritorio 3D. DualBoot Games.
- *3D Celtic Cross Wallpaper.* Fondo de escritorio con una cruz celta con efectos. KnK Software.
- *Celtic Cross Live Wallpaper.* Fondo de escritorio. Magic Ripples.
- *Tema Celtic Keyboard.* Imagen de fondo para el teclado. T-Me Design Studio.
- *Día de San Patricio.* Fondo para celebrar la fiesta irlandesa**.** Cute Live Wallpapers And Backgrounds.

Cuentos, historia, mitología

- *Celtic Myth Podshow.* Cuentos, leyendas, mitologías de Irlanda, Escocia, Gales, Cornualles, Isla de Man y Bretaña. Libsyn.
- *Ireland, Land of Legend.* Ilustraciones de mitología irlandesa por el artista Jim Fitzpatrick. EyeSpyFX.

- *Celtic God of the Day.* Cada día un dios de la mitología celta. Enigma Games.
- *Celtic Fairy Tales*. Varias historias recogidas por el folclorista Joseph Jacobs. Para leer y/o escuchar en inglés. Cooler.
- *Religion of the Ancient Celts*. Libro de J.A. MacCulloch (1911) sobre las creencias celtas. AMSApps.
- *UsIrish*. Personajes de la historia y mitología irlandesas. Digital Media Choices.
- *Ogham.* Explicación de cada signo del alfabeto oghámico. Crowcity.
- *Mythology - Celtic*. Enciclopedia mitológica; incluye un trivia. ByteFly, Inc.
- *The Mabinogion (Illustrated)*. Edición ilustrada completa del "Mabinogion", de Sir Owen Morgan Edwards y Lady Charlotte Schreiber. AMSApps.

Juegos

- *Celtic Heroes* (3D MMO) One Thumb Mobile.
- *Celtic Tribes* (MMO) XYRALITY.
- *Celtic Village II* (Estrategia) Balgames.
- *Lords & Knights* (Estrategia) XYRALITY.
- *The Quest - Celtic Doom* (Aventura) Redshift.
- *Age of Empires: World Domination* (Estrategia). Microsoft / KLab.

Miscelánea

- *Oxvo, celtic slide puzzle.* Maxim Matyushenko.
- *Celtic Knot Generator.* Bob in the hob.
- *Celtic Knots*. Black Oak Games.
- *Celtic Tattoos*. Laland Apps.
- *Celtic Tattoos*. Devege.
- *24/12 Celtic Gear Fit Clock.* SmartWatchStudio.
- *Aabes Celtic Irish Slots wins*. Appimize Studio AS.
- *Irish Treasure Slots*. Mobile Amusements.

- *Tarot of the fairies*. Serial MMF Software.
- *Wildwood Tarot*. The Fool's Dog.
- *Celtic Animal Zodiac*. Nanzydesign.
- *Astrología Celtic Tree*. Nanzydesign.
- *Mandalynths*. Ravensdaughter Designs Visual Arts.
- *Scottish Festival & Games*. Populace, Inc.

Epílogo
Finisterres celtas

> Somos los hijos de la noche, los que hablamos las más viejas lenguas de Europa, los que resistimos a los dioses de Roma con nuestra mitología naturalista, los que no hemos separado jamás la poesía de la política. Nos llaman románticos. Y es cierto. El romanticismo céltico vuelve: es aventurado, peregrino, viajero, religioso y algo místico.
>
> Xavier Grall, escritor bretón

La cultura celta se fue perdiendo poco a poco, tanto por la doble influencia de Roma y las invasiones de otros pueblos como por la supresión a la que fue sometida por los estados centrales de los nuevos países en que quedó enclavada.

Pero antes de desaparecer, lo céltico tuvo que disfrazarse; los símbolos quedaron encapsulados en cuentos infantiles, entre las imágenes de la nueva religión, en la música popular, en costumbres que se mantuvieron en las áreas rurales, en abalorios como inocentes símbolos de buena suerte.

En las aldeas más aisladas quedó el recuerdo de rituales medio comprendidos que acabaron transformados en supersticiones populares,

también el uso de las hierbas medicinales y el recuerdo de los viejos buenos tiempos o el sueño de lo que pudo haber sido y no fue.

Las distintas modas que se fueron imponiendo sucesivamente a lo largo de los siglos excluía todo aquello que el celtismo representaba, convertido en cosas de campesinos ignorantes (únicos supervivientes del genocidio), ocasionando que la mayoría de los habitantes de los antiguos territorios celtas llegaran a ignorar por completo que en el pasado de su tierra hubo una compleja cultura con un elaborado sistema de leyes y con una riqueza artística muy superior a las de quienes los anularon.

Afortunadamente tenemos la excepción entre los monjes irlandeses y galeses medievales, que amaban lo suficiente a su tierra y a sus ancestros como para escribir las historias que desde niños habían escuchado en torno a la lumbre o traducir al latín todo un corpus que ha ayudado a comprender mejor aquella forma de vida.

¿Cuántas historias como esas se han perdido para siempre en otros antiguos territorios celtas? Seguro que muchas. Por eso hemos de estar agradecidos a aquellos pacientes monjes que iluminaron la «edad oscura» en la época en que los viejos dioses y los legendarios héroes cambiaron de nombre y de moral y fueron puestos al lado de Dios o de Satán, según las circunstancias.

Las *Baladas de Ossian,* recreadas por el poeta escocés James Macpherson a mediados del siglo XVIII, supusieron un nuevo hito en el largo y tortuoso camino del celtismo, algo similar a la recuperación del ciclo artúrico cuando fue retomado por Geoffrey de Monmouth o Chrétien de Troyes siglos antes. Algún tiempo después harían lo propio Iolo Morganwg y Lady Charlotte Guest, en Gales, Hersart de la Villemarqué, en Bretaña, y los irlandeses Lady Gregory, Yeats, Synge, Ferguson (compañeros de estudios en el Trinity College y miembros del Movimiento Literario Irlandés) retomando las viejas leyendas, traduciéndolas y muchas veces adaptándolas a la condiciones que su país vivía en esos momentos. Todos ellos penetraron en los sueños de los viejos bardos y en la esencia de los brumosos bosques y de las largas horas en torno a la hoguera, haciendo girar la *roth fail*, la 'rueda de la vida', hasta el siguiente punto.

Aquellas corrientes románticas supusieron una bocanada de aire fresco en medio de unos valores estancados que se quedaban caducos. Cada pueblo echó la vista atrás despertando a dioses y héroes, tratando de

recuperar la inocencia de los orígenes, en muchos casos más una idealización de un deseo que una realidad histórica. Todo esto aportó una nueva identidad a la que agarrarse en un mundo al que le faltaba idealismo y le sobraba racionalidad. A todo le llega su tiempo. Ahora había nuevas viejas tribus a las que pertenecer y los artistas tenían nuevos sueños que soñar.

Otra seña de identidad fue la recuperación o revalorización de las lenguas gaélicas: bretón, córnico, escocés, galés, irlandés y manés. Cada una de ellas siguiendo su peculiar evolución, todas tratando de sobrevivir como lenguas secundarias y minoritarias tras haber sido silenciadas o prohibidas en otros tiempos. Todo esto permitió la supervivencia del celtismo, de igual modo que otros pueblos no consiguieron saltar el listón que les puso delante alguna cultura que acabó engulléndolos o aplastándolos. Pero el espíritu celta ha pervivido incluso en el ánimo de pueblos y gentes que ya poco o nada tienen que ver «físicamente» con los celtas históricos, como si los eslabones de la cadena sobrenatural de la historia fuesen más sólidos que los de la cadena material del ADN y del Rh.

Keltorevolution, segundo disco del grupo manchego Celtibeerian, con una portada diseñada por el finlandés Jan Yrlund donde se refleja la lucha de los romanos en las tierras ibéricas.

En los últimos tiempos, la música celta e internet han supuesto el nuevo soplo de vitalidad a una cultura que casi da la impresión de no morir nunca, como si de vez en cuando se retirara a un Avalon del que regresa cuando llega el momento oportuno.

¡Quién sabe qué música hacían los celtas históricos! Pero hoy en día es tan celta una vieja muñeira gallega tocada por Carlos Núñez como una moderna pieza evanescente donde la irlandesa Enya duplica veinte veces su propia voz. Tanto una tonada tradicional interpretada al arpa por el bretón Alan Stivell, como un rock cantado en gaélico por los escoceses Runrig e incluso un potente tema *celtic-folk-metal* de los manchegos Celtibeerian.

La globalización nos empuja hacia un mundo hecho a imagen y semejanza de quienes la crearon, y el celtismo vuelve a ser otro asidero al que agarrarse, como lo fue en tiempos de la revolución industrial, para no dejarse arrastrar por la corriente, o al menos para crear un espacio lo suficientemente grande que permita cierta autonomía y poder hacernos la ilusión céltica de que somos libres.

Pero el pasado no se recupera. Se estudia, se admira, se odia, pero no se recupera. Los celtas eran un todo con su medio ambiente y sus circunstancias, y eso no se puede extrapolar. Pero sí se puede recuperar la esencia, y gran parte de ella está en las leyendas o en las fiestas populares que salpican la geografía veraniega de gran parte de Europa o los lugares donde la emigración llevó a los descendientes de los celtas. En cuanto a la música, sin duda aún resuenan ciertas sonoridades que un celta histórico reconocería, pero, no nos engañemos, lo que normalmente se considera en Europa como música folclórica, apenas tiene dos o tres siglos de antigüedad. Posiblemente sean las nanas, cantos de boda o similares lo que mejor haya resistido el paso del tiempo, con la inevitable tergiversación para adecuarlos a lo correcto de cada época, ya sea por presión religiosa, social o política.

Aunque es en los antiguos territorios de Céltica, sobre todo esos «finisterres» (algunos con nombres tan expresivos como el Land's End, de Cornualles, el Pointe du Raz, de Bretaña o la Costa da Morte, de Galicia), donde quedaron confinados por propia voluntad o bajo la presión de otros pueblos, en los que permanecen encendidas las llamas del recuerdo milenario y es donde más arraigada está la nostalgia por los tiempos que fueron y los que podrían haber sido si la historia hubiese transcurrido por otros derroteros. En muchos casos, también hay que tener en cuenta que el pasado se observa a través de una visión trasformada por las lágrimas, con lo que se puede llegar a atribuir cualidades anacrónicas a un tiempo en el que había otra forma de pensar y los acontecimientos estaban en función

de la supervivencia diaria, y en el que posiblemente muy pocos de los que vivimos en el mundo actual podríamos sobrevivir.

MUSEOS DONDE ENCONTRAR OBJETOS CELTAS

Antikensammlung, Staatliche Musen, Berlín (Alemania)
Museo Celta de Hallein (Austria)
Kelten-Museum, Hochdorf (Alemania)
Museo de Historia Natural, Viena (Austria)
Museo Británico, Londres (Reino Unido)
Museo Nacional de Irlanda, Dublín (Irlanda)
Museo Galo-romano de Lyon (Francia)
Museo Nacional de Dinamarca, Copenhague (Dinamarca)
Museo Nacional de Escocia, Edimburgo (Reino Unido)
Musée Archéologie Nationale, St-Germain-en-Laye (Francia)
Museo Arqueológico Nacional, Madrid (España)
Museo Numantino, Soria (España)
Museo Arqueológico, La Coruña (España)
Museo Provincial de Lugo (España)
Torreón de los Guzmanes, Palacio de Los Mújica, Ávila (España)
Museo de Zaragoza (España)

Bibliografía

CURRAN, Bob y WHITSON, Andrew, ilustrador. The Creatures of Celtic Myth. Londres: Cassell & Co, 2000.

NEWARK, Tim y MCBRIDE, Angus, ilustrador. Ancient Celts. Hong Kong: Concord Publications, 1997.

SYKES, Homer. Celtic Britain. Londres: Weidenfeld and Nicolson, 1997.

VITALI, Daniele. Celtas. Barcelona: RBA, 2007.

BENDALA, Manuel. Tartesios, iberos y celtas. Madrid: Temas de Hoy, 2000.

ALBERRO, Manuel. Fionn y los Fianna. Madrid: Miraguano ediciones, 2009.

—, *Paradigmas de la cultura y la mitología célticas*. Gijón, Ed. Trea, 2009.

SAINERO, Ramón. La huella celta en España e Irlanda. Madrid: Akal, 1998.

—, *Leyendas celtas*. Madrid: Akal, 2002.

—, *Mitología celta*. Madrid: Akal, 1999.

—, *Sagas celtas primitivas*. Madrid: Akal, 1993.

MAY, Pedro Pablo G. Los mitos celtas. Madrid: Acento, 1997.

NICHOLS, Ross. El libro de los druidas. Madrid: RCR Ediciones, 1997.

BERRESFROD ELLIS, Peter. Druidas. *El espíritu del mundo celta*. Madrid: Oberón, 2001.

MARKALE, Jean. Los celtas y la civilización celta. Madrid: Taurus, 1992.

PASTOR MUÑOZ, Mauricio. Viriato. *La lucha por la libertad.* Madrid: Aldebarán, 2000.

CAHILL, Thomas. How the Irish saved civilization. London: Spectro, 1998.

BOUZAS, Pemón, y DOMELO, Xosé. Mitos, ritos y leyendas de Galicia. Barcelona: Martínez Roca, 2000.

DEL TORO, Suso. El pueblo de la niebla. Madrid: Aguilar, 2000.

SHERIDAN, Marcus. Sabiduría celta. Barcelona: RBA, 1998.

RUTHEFORD, Ward. El misterio de los druidas. Barcelona: Martínez Roca, 1994.

DEL RÍO, Juan Carlos. La Saga del Rey Arturo. Madrid: Ed. Nueva Acrópolis, 1996.

D'HARBOIS DE JUBAINVILLE, H. El ciclo mitológico irlandés y la mitología céltica. Barcelona: Edicomunicación, 1996.

BLASCHKE, Jorge y PALAO PONS, Pedro. Druidas. *Los magos del bosque.* Madrid, Temas de Hoy, 1995.

SANTOS YANGUAS, Juan. Los pueblos de la España antigua. Madrid: Historia 16, 1997.

GREEN, Miranda. Exploring the world of the druids. Londres: Thames & Huston, 1997.

HEATH, Jennifer. Diosas y hadas. Barcelona: Ediciones B, 2001.

FITZPATRICK, Jim. Erinsaga. Dublín: Dé Danann Press, 1985.

ALLEN, Stephen. Celtic Warrior, 300 BC–AD 100. Oxford: Osprey Publishing, 2001.

—, *Lords of Battle: The world of the Celtic Warrior*. Oxford: Osprey Publishing, 2007.

PERCIVALDI, Elena. Los celtas. Madrid: Tikal, 2011.

BIBLIOGRAFÍA DE MANUEL VELASCO

bibliotecaMV.com

- *La Saga de Yago* (Alcántara, 1999)
- *Tras las huellas de los Vikingos* (Alcántara, 2000)
- *Finlandia, Suomi para los amigos* (Corona Borealis, 2004)
- *Breve Historia de los Vikingos* (Nowtilus, 2005)
- *Breve Historia de los Celtas* (Nowtilus, 2005)
- *Erik el Rojo* (Arcopress, 2006)
- *El anillo de Balder y otros cuentos vikingos* (Tierra de Fuego, 2010)
- *Thor (Tremendo Tronador)* (Territorio Vikingo, 2011)
- *Breve Historia de los Vikingos (edición extendida)* (Nowtilus, 2012)
- *Territorio Vikingo* (Nowtilus, 2012)

- *La muerte de Beowulf y otros cuentos vikingos* (Tombooktu, 2012)
- *Nacido en Vinland (nueva edición)* (Tombooktu, 2012)
- *La Saga de Yago (nueva edición)* (Territorio Vikingo, 2013)
- *Erik el Rojo (nueva edición)* (Territorio Vikingo, 2013)
- *Egill Skallagrimsson, el poeta guerrero* (Territorio Vikingo, 2013)
- *La Tierra de los Muertos* (Amazon, 2014)
- *Ulad* (Amazon, 2014)
- *Finlandia, Suomi para los amigos, edición X aniversario* (Madrilenian, 2014)
- *Breve Historia de los celtas (edición extendida)* (Nowtilus, 2016)

Blog general del autor: manuelvelasco.wordpress.com
Blog Celta: tierracelta.blogspot.com
Blog específico de este libro: brevehistoriadelosceltas.wordpress.com

nowtilus
www.nowtilus.com

BREVE HISTORIA de los...

CELTAS

Manuel Velasco

Descubra por qué los celtas son uno de los pueblos más fascinantes, misteriosos y, en cierta medida, desconocidos de la historia.

Pocos pueblos han traspasado las brumas del tiempo, llegando a tener tanta influencia en el mundo actual. No desaparecieron simplemente, como ha ocurrido con otros pueblos que fueron trascendentales en su tiempo; la historia celta, su mitología y hasta su arte y música impregnan la vida europea y la de aquellos otros que la extendieron con su diáspora a lo largo y ancho del mundo.

Manuel Velasco ofrece en este libro una amplia panorámica sobre la historia, cultura y forma de vida de los celtas, así como el legado que dejaron; y no se ha limitado a consultar los libros existentes para documentarse, sino que ha visitado gran parte de los lugares donde hubo o hay algo importante relacionado con este pueblo (restos arqueológicos, museos, festivales) para verlo con sus propios ojos y contarlo con el estilo directo y ameno de la divulgación histórica.

Una intensa historia protagonizada en gran parte por guerreros y druidas, y que tuvo como máximos representantes a tres personajes inolvidables que ya forman parte del imaginario popular: Viriato, Vercingétorix y Boudicca.

Breve historia de los celtas le adentrará en una civilización mítica y misteriosa, que dejó profundas marcas en la identidad de Europa y que ha fascinado a todos cuantos la conocieron, desde su remoto pasado hasta la actualidad.

BREVE HISTORIA
www.BreveHistoria.com

Visite la web y descargue los fragmentos gratuitos de los libros,
participe en los foros de debate temático y mucho más.

Hágase amigo de Breve Historia en Facebook